ΤΕΥΧΟΣ 106 ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ 1994 ISSN 1105-5480 ΔΡΧ. 800

PIXEL

ΜΗΝΙΑΙΟ ΝΕΑΝΙΚΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ & ΝΕΑΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ

CONSOLE SPECIAL REVIEW
SUPER GHOULS 'N' GHOSTS



AmigoΕπεμβασεισ

ΡΙΞΤΕ ΦΩΣ ΣΤΑ ΑΔΥΤΑ ΤΗΣ AMIGA ΣΑΣ!





MORTAL KOMBAT

SPECIAL REVIEW
AMIGA-GAMEBOY

Τα Ελληνικά Παιχνίδια που θα Αφήσουν Εποχή

ΤΩΡΑ ΦΘΗΝΟΤΕΡΑ ΓΙΑ ΕΝΑ ΜΗΝΑ

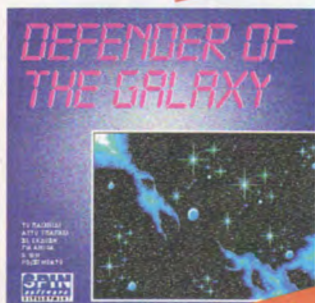
Από 1/1/94 - 1/2/94 η SPIN SOFTWARE σας προσφέρει τα παιχνίδια της μέσω του PIXEL σε τιμές έκπληξη



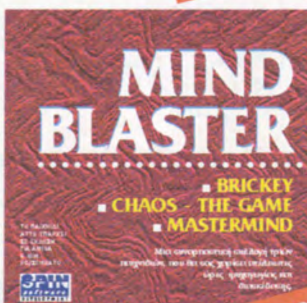














PC ΣΥΛΛΟΓΗ ~~28.400~~ δρχ. 19.900 δρχ.

ΤΕΛΕΥΤΑΙΟΣ ΥΠΕΡΑΣΠΙΣΤΗΣ (μόνο για Windows) 5.900 δρχ. Το πρωτότυπο παιχνίδι στρατηγικής που ίσως σας κάνει ...αυτοκράτορα του Βυζαντίου.

ΟΙ ΔΕΚΑ ΔΟΚΙΜΑΣΙΕΣ 5.500 δρχ. Ενα παιχνίδι περιπέτειας με δύσκολες αποστολές και σκληρές αναμετρήσεις.

SILVER BALL 5.500 δρχ. 40 πίστες ατελείωτης διασκέδασης. Το πιο διασκεδαστικό παιχνίδι για γρήγορα αντανακλαστικά.

ΤΑΡΤΑ 5.500 δρχ. Το πιο συναρπαστικό puzzle game.

MIND BLASTER (compilation) 6.000 δρχ. Η πιο απίθανη συλλογή για PCs (Brickey/chaos-The Game/MasterMind). Διατίθενται σε δισκέτα 3.5"

AMIGA ΣΥΛΛΟΓΗ ~~24.000~~ δρχ. 18.900 δρχ.

DEFENDER OF THE GALAXY 4.000 δρχ. Το πιο γρήγορο Shoot'em up για Amiga.

THE CLUB HOUSE (compilation) 6.000 δρχ. Μια μοναδική συλλογή για ατελείωτες ώρες ψυχαγωγίας.

ΝΑΥΜΑΧΙΑ 4.000 δρχ. Ενα παιχνίδι στρατηγικής που δεν χρειάζεται συστάσεις

ΤΑΡΤΑ 4.000 δρχ. Το πιο συναρπαστικό puzzle game τώρα και για Amiga.

MIND BLASTER (compilation) 6.000 δρχ. Η πιο απίθανη συλλογή τώρα για Amiga (Brickey/chaos-The Game/MasterMind). Διατίθενται σε δισκέτα για Amiga.

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

Στείλτε το κουπόνι παραγγελίας μέχρι και την 1/2/94, στη διεύθυνση SPIN SOFTWARE Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ .... ΤΚ..........................

ΤΗΛΕΦΩΝΟ.................................. ΗΛΙΚΙΑ..................................

ΥΠΟΓΡΑΦΗ.................................. ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ..................................

❑ PC ΣΥΛΛΟΓΗ 19.900 δρχ. ❑ AMIGA ΣΥΛΛΟΓΗ 18.900 δρχ. Σύνολο..........................δρχ.

Παρακαλώ στείλτε μου με αντικαταβολή τα είδη που έχω επιλέξει - Τα έξοδα αντικαταβολής επιβαρύνουν τον παραλήπτη.

SPIN software DEVELOPMENT

Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, Τηλ.: 9238672-5, Fax: 9242219

106

ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ 1994

ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: COMPUPRESS A.E.
ΕΚΔΟΤΗΣ: Νίκος Μανούσος
ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ: Μενέλαος Δασκαλάκης
ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ: Umberto Grelloni
ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: Αγάπη Λαλιώτη
ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ: Αλέξης Καναβός, Κων/ντίνος Παπαζαχαρόπουλος
MARKETING: Λουκία Ταλιαδώρου, Μαρία Τσαμπλάκου
ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ: Ηλίας Μανεσιώτης, Κώστας Βασιλάκης, Κώστας Γιαγιάς, Κώστας Παπαδάκης, Γιώργος Κακαλέτρης, Θοδωρής Δεβελέγκας, Μάνος Νικολάου, Θοδωρής Ραφτόπουλος
ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ: Κωνσταντάκης Μάνος, Χριστοφιλόπουλος Γιώργος, Δήμητρα Πορφύρη, Μαύρου Ελένη
ΜΗΧΑΝΟΓΡΑΦΗΣΗ: Χρήστος Ιωαννίδης
ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ: Γιάννης Τζίφας
ΣΚΙΤΣΑ: Αλέκος Μπαιραμίδης
ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ: Κώστας Ελευθεράκης
ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ: Κατερίνα Παπούλια, Μαρία Ράπτη, Τζανανδρέα Πέγκυ, Βιτζηλαίου Πέπη
ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑ-ΔΙΑΚΙΝΗΣΗ: Γιώργος Νάνος
Το **PIXEL** αντιπροσωπεύεται στη Β. Ελλάδα από τα γραφεία Β. Ελλάδος, Αριστοτέλους 7, Θεσσαλονίκη, τηλ.: 284864, 282663, FAX: 282663
ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ: Δημήτρης Κολλιτζίκης

Το **PIXEL** εκδίδεται με τις πιο σύγχρονες μεθόδους ηλεκτρονικής σελιδοποίησης από την εταιρία **PRINT XPRESS**, Λ. Συγγρού 44, 117 42, Τηλ.: 9225520, 9238672-3-4-5, FAX: 9216847.
ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ: Γιάννης Λούλης
ΠΑΡΑΓΩΓΗ: Ιάκωβος Πολυκανδριώτης,
ΔΙΕΚΠΑΙΠΑΙΩΣΗ: Παύλος Καραγιαννίδης
ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟΥ: Μαίρη Λυμπέρη
ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΗ ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ: Γιώργος Παπαγεωργίου
DESKTOP PUBLISHING: Κατερίνα Κομίνη-Τσιτσώνη, Βάσω Τσόρλαλη, Βασίλης Ευσταθίου
ΔΙΟΡΘΩΣΗ-ΑΝΤΙΠΑΡΑΒΟΛΗ: Μάρθα Πλεξίδα, Φρόσω Ξιξή, Βασίλης Δουβίτσας, Χάρης Σαράντης
DATA ENTRY: Ελένη Παπαδογιάννη, Παναγιώτα Ανδρουλάκη
ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ: ΧΡΩΜΟΑΝΑΛΥΣΗ
ΜΟΝΤΑΖ: Β. Σαμαρτζής
ΕΚΤΥΠΩΣΗ: ΠΗΓΑΣΟΣ Α.Ε.
ΕΚΤΥΠΩΣΗ ΕΞΩΦΥΛΛΟΥ: Γ. Μαυρίδης
ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ: Σ. Καββαδίας
ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΣΩΤΕΡΙΚΟΥ: (11 ΤΕΥΧΗ): Ιδιώτες: 7.900 δρχ. - Φοιτητές: 7.000 - Ν.Π.Δ.Δ.- ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΙΣ - ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΕΣ: 12.000 δρχ.
ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΤΗΣΙΕΣ ΕΞΩΤΕΡΙΚΟΥ: (11 τεύχη) Ευρώπη - Κύπρος: 12.000 δρχ. Αμερική: 13.000 δρχ.
ΕΠΙΤΑΓΕΣ: Προς περιοδικό PIXEL, Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

PUBLISHED BY: COMPUPRESS SA
PUBLISHER: Nikos Manousos
GENERAL MANAGER: Menelaos Daskalakis
EDITOR IN CHIEF:Umberto Grelloni
ACCOUNTING MANAGER: Agapi Lalioti
ADVERTISING MANAGER: Alexis Kanavos
MARKETING: Lucy Taliadoros
CORRESPONDENTS IN FOREIGN COUNTRIES: U.K. - John Adamopoulos



Καλή χρονιά



Η ύλη αυτού του τεύχους του "PIXEL" είναι διαθέσιμη σε ηλεκτρονική μορφή μέσω της υπηρεσίας "ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ" του συστήματος on-line υπηρεσιών CompuLink.

ΤΗΛΕΦΩΝΑ ΣΥΝΔΕΣΗΣ:
DATA: 9242218, 9242220 (9600 bps)
9242227, 9242247 (9600 bps)
9241478, 9241518 (2400 bps)
9241747, 9227606 (2400 bps)
9227665, 9229128 (2400 bps)
VOICE: 9238672-5 (sysop)



Περιεχόμενα

ΜΟΝΙΜΕΣ ΣΤΗΛΕΣ

ΕΠΙΚΑΙΡΟΤΗΤΑ

GAME REVIEWS

ΑΥΤΟΝ ΤΟ ΜΗΝΑ

PIXELWARE

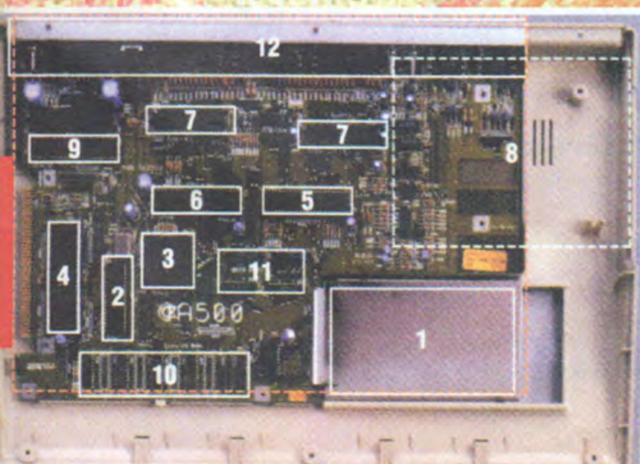


ΔΩΣΤΕ ΣΑΡΚΑ ΚΑΙ ΟΣΤΑ ΣΤΟΝ ΗΡΩΑ ΣΑΣ

92 Φανταστήκατε ποτέ τον εαυτό σας... Goblin;

ΕΡΩΤΗΜΑΤΟΛΟΓΙΟ ?

Λοιπόν, τέρμα τα ψέματα! Αν δεν μας απαντήσετε, θα γράφουμε ό,τι μας κάνει κέφι.



ΚΑΝΤΕ ΑΥΤΟ ΤΟ ΤΑΞΙΔΙ!



Ταξιδέψτε με την CompuLink

Ανακαλύψτε το συναρπαστικό κόσμο της on-line επικοινωνίας μέσω Η/Υ

Χιλιάδες άνθρωποι σε όλο τον κόσμο έχουν σήμερα πρόσβαση σε τράπεζες πληροφόρησης και επικοινωνίας. Εκατοντάδες μέλη μας, με συναφή ή μη ενδιαφέροντα, επικοινωνούν και ανταλλάσσουν ιδέες μέσα από την ατελείωτη λίστα θεμάτων των Τηλεδιασκέψεων.

Είναι πράγματι εκπληκτικό!

Εχουν πρόσβαση στις υπηρεσίες Επικοινωνίας & Πληροφόρησης και αποκομίζουν στοιχεία για διάφορους επιχειρηματικούς τομείς, ερευνητικά προγράμματα και υπηρεσίες.

Εχουν τη δυνατότητα να συνδέονται με διεθνή δίκτυα δεδομένων (INTERNET), τα οποία τους παρέχουν πληροφορίες για χιλιάδες θέματα (Γεωργία, Μετεωρολογία, Οικονομία κ.ά.).

Στέλνουν και λαμβάνουν μηνύματα από όλο τον κόσμο μέσω των υπηρεσιών του Electronic Mail. Κερδίζουν χρόνο και χρήματα κάνοντας τις αγορές τους ηλεκτρονικά.

Είναι πράγματι συναρπαστικό!

Οι υπηρεσίες on-line ψυχαγωγίας της CompuLink οδηγούν απ' ευθείας στην περιπέτεια και τη γοητεία των mutli-user games, και παρέχουν όλα τα στοιχεία για βραδινές εξόδους ή απολαυστική διασκέδαση.

Ταξιδέψτε μαζί μας, συνδεθείτε σήμερα με την CompuLink.

Για περισσότερες πληροφορίες, επικοινωνήστε σήμερα με την κ. Ράπτη στα τηλέφωνα: 9241715-6, 9218470, ή στείλτε μας το απαντητικό δελτίο στη διεύθυνση: CompuLink Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα.

CompuLink Connects You With A Greater World!

CompuLink
• ON LINE INFORMATION SERVICES •

COMPULINK ON-LINE INFORMATION SERVICES • COMPUPRESS A.E.
Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, Τηλ.: 9241715-6, Fax: 9242219

* ΔΙΑΘΕΣΙΜΟ ΣΥΝΤΟΜΑ

ΕΠΙΘΥΜΩ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΕΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ ΓΙΑ ΤΗΝ COMPULINK
ΟΝΟΜ/ΜΟ:
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:
Τ.Κ.
ΤΗΛ.:
ΠΟΛΗ:
ΗΛΙΚΙΑ:
Πρός: COMPULINK ON-LINE INFORMATION SERVICES, Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

ΓΡΑΜΜΑ ΑΠΟ ΤΗ ΣΥΝΤΑΞΗ

PIXEL

Αν και πέρασε ένας ολόκληρος χρόνος, βλέπω πως δεν ξεχάσατε το μηνιαίο ραντεβού μας. Ολοι εμείς σάς ευχαριστούμε ειλικρινά και σας ευχόμαστε ό,τι καλύτερο για τον καινούριο χρόνο. Στο πρώτο τεύχος του νέου έτους, έχουμε ετοιμάσει για εσάς διάφορα θεματάκια, τα οποία πιστεύω ότι θα κρατήσουν το ενδιαφέρον σας μέχρι το επόμενο ραντεβού μας.

Ξεκινάμε, λοιπόν, με την πιπεράτη στήλη μας, το "Σχολιάζοντας", όπου μπορείτε να διαβάσετε μερικές αλμυρούτσικες ειδησούλες, αλλά και ένα δυσάρεστο νέο για τα εργοστάσια της Commodore στην Ευρώπη. Αφού το διαβάσετε και γυρίσετε στην επόμενη σελίδα, θα δείτε μια πρώτη παρουσίαση του 3DO της Panasonic. Από ό,τι φαίνεται, ο χορός των Compact Disk Systems έχει αρχίσει για τα καλά.

Εχετε Amiga; Αν ναι, τότε ξέρετε τι μπορεί να φταίει στο μηχάνημά σας κάθε φορά που σας βγάζει στην οθόνη αυτό το απαίσιο κόκκινο μήνυμα software failure και σας σπάει τα νεύρα; Τον Gary τον γνωρίζετε; Την Denise, μήπως; Πολλοί τα έχετε ακούσει αυτά τα ονόματα και ίσως ξέρετε ότι είναι κάτι τσιπάκια που βρίσκονται μέσα στο μηχάνημά σας, ξέρετε όμως τι δουλειά κάνουν; Πρώτες βοήθειες ξέρετε να δώσετε στο μηχάνημά σας, προτού πάρει το δρόμο για το service; Αν όχι, τότε δώστε μεγάλη προσοχή στο θέμα "Amigoεπεμβάσεις" του Γ. Κακαλέτρη. Καλό θα ήταν, αν σας ενδιαφέρει το θέμα, να μη χάσετε τα επόμενα τεύχη, γιατί θα υπάρχει μια αναλυτική παρουσίαση του υπέροχου κόσμου κάτω από το πληκτρολόγιό σας.

Και τώρα, games! Το πρώτο μας special review είναι το πολύ καλό Super Ghouls'n'Ghosts για το Super Nes. Μιλάμε για μια καταπληκτική περιπέτεια, όπου ο ήρωας μας προσπαθεί να σώσει... τι άλλο, την καλή του. Αν πάλι δεν είστε τόσο ρομαντικοί και σας αρέσει το πολύ ξύλο και η βία, δεν έχετε παρά να πάτε στο δεύτερο special review αυτού του μήνα. Παρουσιάζουμε το καλύτερο ίσως beat'em up που έχει κυκλοφορήσει μέχρι τώρα. Λοιπόν, είστε έτοιμοι για ένα Mortal Combat; Καιρός όμως να ηρεμήσουν τα πνεύματα, γυρίζοντας σελίδα στα υπόλοιπα game reviews αυτού του μήνα.

Αλήθεια, αγαπάτε πραγματικά το Pixel; Σας αρέσει η σημερινή του μορφή, με τις καινούριες στήλες, τα καινούρια θέματα και, γενικά, η ύλη του; Θέλετε να το βοηθήσετε να γίνει καλύτερο; Αν ναι, τότε συμπληρώστε το ερωτηματολόγιο που θα βρείτε και ταχυδρομήστε το σε μας το συντομότερο δυνατόν. Προσοχή, μην κολλήσετε γραμματόσημο, γιατί το έχουμε πληρώσει εμείς πριν από σας.

Δεν τελειώσαμε εδώ. Υπάρχουν και άλλα ενδιαφέροντα θέματα, τα οποία θα ανακαλύψετε μόνοι σας ξεφυλλίζοντας τις σελίδες του περιοδικού σας. Εμείς κάπου εδώ θα κλείσουμε τον υπολογιστή μας, αρκετά κουράστηκε και αυτός μέχρι την ολοκλήρωση και αυτού του τεύχους (δείτε τον κακομοίρη τι ακριβώς έπαθε στη στήλη Σχολιάζοντας), και... μη χαθούμε!

ΣΧΟΛΙΑΖΟΝΤΑΣ

Πριν περάσουμε στα δικά μας, οι συντάκτες του Pixel, αλλά και ολόκληρη η εταιρία μας, σας εύχονται ευτυχισμένος ο νέος χρόνος, και ό,τι καλύτερο για τον καθένα. Και μετά από το σύντομο διαφημιστικό μας μήνυμα, επιστρέφουμε στη σειρά μας...

Επιστρέφουμε και πάλι στην ίδια στήλη, στο ίδιο περιοδικό που αγοράσαμε από το ίδιο περίπτερο της γειτονιάς μας για να ανακαλύψουμε μαζί τον τυχερό. Για να είμαι ειλικρινής, αυτή η εισαγωγή μου θυμίζει κάτι από Batman (same time, same channel και τα ρέστα).

Η αγωνία σας έφτασε στο τέλος. Ηρθε η ώρα να μάθουμε ποιος ήταν ο μοναδικός τυχερός κάτοχος του Pixel Νοεμβρίου που είχε στην ύλη του το μοναδικό Σχολιάζοντας. Φαίνεται πως πάλι η ιταλική μαφία έβαλε το χέρι της και ο μοναδικός κάτοχος ήταν ο Grelloni. Οχι, δεν ήταν σατανική σύμπτωση, ούτε έγινε κατά λάθος όπως θα έλεγαν αρκετοί για να δικαιολογηθούν. Εμείς εδώ ξέρουμε να λέμε τα πράγματα με το όνομά τους. Ναι κύριοι, ήταν στημένο, σιγά μην αφήναμε τον άνθρωπο να πάθει έμφραγμα. Αλλά έστω και για μια μόνο μέρα, εγώ νόμισα ότι είμαι συγγενής του Σκρουτζ, κάνοντας μια βουτιά στη σκάφη του αφεντικού μας (για περισσότερες πληροφορίες, βλέπε foto στα δεξιά).

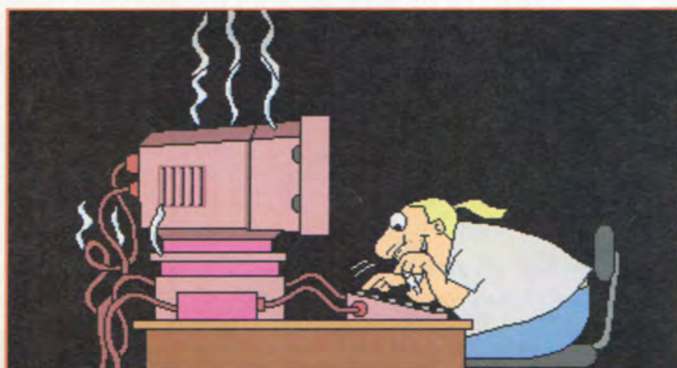
PIXEL ΚΑΙ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΙ

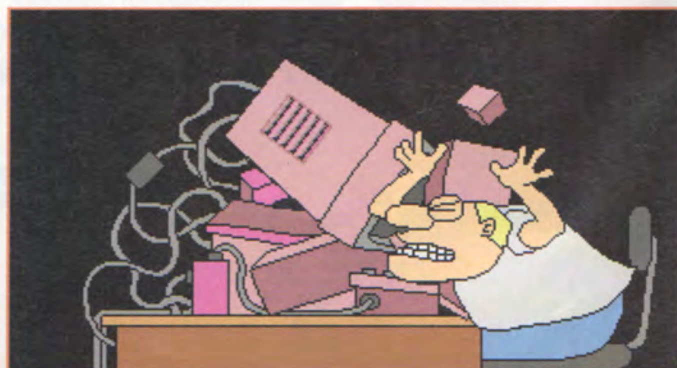
Για μερικούς από σας το 1994 θα είναι πολύ τυχερή χρονιά. Ασφαλώς και θα καταλάβατε ότι μιλάμε για τους 9 υπερτυχερούς των 2 εκ των τριών χριστουγεννιάτικων διαγωνισμών μας (Μαγικές Οθόνες / Παίξτε και Κερδίστε). Δεν ξέρω τι δωράκια έγραψαν στο γράμμα που έστειλαν στο Αϊ Βασίλη, αλλά αν όντως του ζήταγαν κάποιον υπολογιστή ή κονσόλα, τους πληροφορώ πως τα γράμματά τους άλλαξαν προορισμό και αντί να πάνε προς Καισάρεια, μερικά πήγαν στην εταιρία Power Systems και τα υπόλοιπα στο κατάστημα Computer Alfa. Εσείς δεν έχετε παρά να βρείτε τις σελίδες όπου δημοσιεύονται οι σωστές απαντήσεις, τα ονόματα των τυχερών και να δείτε μήπως είστε κάποιος από τους τυχερούς.

Οι υπόλοιποι μην απογοητεύεστε, γιατί τον επόμενο μήνα θα υπάρχουν άλλοι τρεις υπερτυχεροί που θα κερδίσουν από μια κονσόλα, προσφορά της επίσημης αντιπροσωπίας της Nintendo στην Ελλάδα.

PIXEL ΚΑΙ ΤΕΧΝΗ

Είμαστε φιλότεχνοι και το αποδεικνύουμε κάθε μήνα. Ξεκινώντας από το καλοκαιρινό τεύχος όπου παρουσιάσαμε το Goal και εξώφυλλο είχαμε έναν καταπληκτικό πίνακα ζωγραφικής της Ν. Αντωνοπούλου, βάζοντας σε κάθε Σχολιάζοντας και ένα τρομερό σκιτσάκι του Χ. Γιαννόπουλου, παρουσιάζοντας κάθε μήνα ένα σωστά στημένο περιοδικό χάρη στην καλλιτεχνική επιμέλεια της κυρίας Μ. Λυμπέρη. Στο τεύχος που κρατάτε θα σας παρουσιάσουμε το Φίλιππο Λαμπράκη. Τον γνωρίσαμε στην έκθεση RPGs, η οποία έγινε τον περασμένο Νοέμβριο στο Ολυμπιακό Στάδιο. Το τι αριστουργήματα φτιάχνει με λίγο πηλό και μερικά εργαλεία που χρησιμοποιεί, είναι κάτι ασύλληπτο - δεν έχετε παρά να γυρίσετε στη





σελίδα 92 για να το διαπιστώσετε και μόνοι σας. Κάθε φιγούρα είναι και ένα έργο τέχνης, γιατί είναι μοναδική και όμοιά της αποκλείεται να βρεθεί καθ' ότι και χειροποίητη.

PIXEL ΚΑΙ ΕΝΘΕΤΟ

Σας άρεσε η ιδέα του ένθετου, έτσι; Τουλάχιστον αυτό φαίνεται από τα πρώτα ερωτηματολόγια που φτάνουν καθημερινά στα γραφεία μας. Εμείς ήμασταν σίγουροι. Γι' αυτόν το μήνα σας έχουμε ετοιμάσει άλλες δυο λύσεις. Η πρώτη είναι αυτή του Darkseed και η δεύτερη του Ween. Μπορεί τα παιχνίδια να μην έχουν κυκλοφορήσει και τόσο πρόσφατα, αλλά δεν παύουν να είναι adventures πράγμα που σημαίνει πως δεν έχουν ημερομηνία λήξης. Αν παρά ταύτα τα βρίσκετε λίγο κατεψυγμένα, εμείς για να σας αποζημιώσουμε έχουμε ετοιμάσει τη λύση του Goblins III (review του παιχνιδιού στο τεύχος που κρατάτε) και θα σας την παρουσιάσουμε μαζί με τη λύση του Goblins II στο επόμενο τεύχος. Ως τότε, υπομονή.

PIXEL ΚΑΙ PUBLIC DOMAIN

Σε αυτό το τεύχος η στήλη Public Domain έχει την τύχη να φιλοξενεί 4 ελληνικά προγραμματάκια. Το ένα καλύτερο από το άλλο, αξίζει πιστεύω να ρίξετε μια ματιά έστω και αν δεν ασχολείστε με τέτοιου είδους προγράμματα. Τώρα, αν έχετε και εσείς κάτι παρόμοιο, θα σας προτείναμε να μας το στείλετε στη γνωστή διεύθυνση του περιοδικού, για να κάνουμε έστω και μια μικρή αναφορά, αλλά και να σας δώσουμε και τις δικές μας προτάσεις για τη βελτίωσή του.

Τι, δεν ασχολείστε με το προγραμματισμό αλλά σας αρέσει να φτιάχνετε εικόνες, γραφικές παραστάσεις και διάφορα άλλα; Και αυτά μάς ενδιαφέρουν. Ο,τι φτιάχνετε με τα χεράκια σας, σε μας είναι καλοδεχούμενα.

ΜΙΚΡΕΣ ΜΕΝ, ΚΑΚΙΕΣ ΔΕ

Κάποιος αναγνώστης, μού έστειλε ένα γράμμα και μου έγραφε:

- Ολη η ύλη του Pixel μού αρέσει. Το μόνο πράγμα που δεν μου αρέσει στο περιοδικό, είναι η "κακία" του μήνα.

- Εντάξει, φίλε μου, τελευταία φορά γράφω για κακίες. Βέβαια θα ήθελα τη γνώμη και άλλων αναγνωστών. Σας δίνουμε την ευκαιρία να εκφράσετε τη γνώμη σας ελεύθερα στο ερωτηματολόγιο που θα βρείτε στις σελίδες του περιοδικού και, αν θέλετε, βαθμολογήστε ξεχωριστά την "κακία" του μήνα... ή μήπως θα θέλατε να λέγεται στο μέλλον "τα καρφώματα";

Πριν από μερικές Κυριακές αγόρασα μια κυριακάτικη εφημερίδα, μόνο και μόνο επειδή έλεγε ότι είχε αφιέρωμα στα πιο σπάνια αυτοκίνητα της αγοράς. Ειλικρινά, όσο και αν έψαξα, δεν κατάφερα να βρω κάτι σχετικό μέσα στην ύλη του. Λες επειδή ήταν σπάνια, να τα "έφαγε" ο περιπτεράς από μέσα;

Λίγη προσοχή κύριοι! Είναι σαν να βάζω εγώ στο εξώφυλλο μου το Mortal Combat (όπως και το έχω), να τσιμπήσει ο καημένος ο αναγνώστης και να το αγοράσει, να ψάχνει να βρει το συγκεκριμένο άρθρο, και να μην έχω γράψει ούτε μια γραμμή για αυτό.

Βγήκε η βρόμα (μπορεί να είναι και αλήθεια, θα μάθουμε και θα σας πούμε σε προσεχές τεύχος) ότι η Commodore κλείνει το εργοστάσιό της στη Γερμανία. Ε, και, τι έγινε; Ετσι και αλλιώς κάτι χρονάκια έχουμε να δούμε γερμανική αμιγκούλα να πατάει το πόδι της στην Ελλάδα. Ολες στο κάτω μέρος γράφουν China, Malaysia και γω δε ξέρω τι! Δεν βαριέσαι, Amiga να έχουμε και ας βγαίνει όπου θέλει.

Κάποιος άλλος αναγνώστης γράφει:

- Παιδιά, εγώ έχω PC και εσείς βγάλατε τις στήλες που αφορούσαν αυτό το μηχάνημα. Θα αγοράσω το επόμενο Pixel, μόνο και μόνο για να δω την απάντησή σας στο γράμμα μου.

- Αγαπητέ φίλε, απειλές δεν θέλουμε. Εκείνο που θέλουμε είναι γνώμες και προτάσεις για τη βελτίωση του περιοδικού, που είμαι σίγουρος ότι αγαπάς.

Για αυτό θα παρακαλούσα προσωπικά εσένα, αλλά και τους άλλους αναγνώστες, να λάβετε σοβαρά υπόψη το ερωτηματολόγιο που θα βρείτε στις σελίδες του περιοδικού μας, και να είστε σίγουροι πως τις απαντήσεις που θα μας δώσετε θα τις λάβουμε σοβαρά υπόψη. Μπορεί και άλλοι αναγνώστες να έχουν την ίδια γνώμη με σένα, αλλά αν δεν μας απαντήσετε, τι θέλετε να κάνουμε, να μυρίσουμε τα νύχια μας;

Ναι, πήγαμε 800 δραχμές. Και η κυβέρνηση δεσμεύτηκε ότι δεν θα βάλει νέους φόρους μέχρι το τέλος του '93, αλλά τελικά έβαλε, υποχρεώσεις βλέπετε. Μόνο η βενζίνη έπεσε λίγες δραχμούλες. Εξυπνη κίνηση αυτή. Σκέφτηκαν πως αν πάει ο άλλος στο super market και δει τις τιμές, το μόνο που θα του μένει θα είναι να πάρει το αυτοκίνητό του και να πάρει τα βουνά. Ε, τουλάχιστον ας του έχουμε τη βενζίνη φτηνή!

Να διευκρινίσουμε πως το πιο πάνω σχόλιο δεν έχει να κάνει τίποτα με τα πολιτικά μου πιστεύω και μη βιαστείτε να μου κολλήσετε καμιά πολιτική ταυτότητα. Χιούμορ κάνουμε.

Πάντως, η δική μας κυβέρνηση, ο εκδότης μας, δεσμεύεται πως δεν θα υπάρξει άλλη αύξηση της τιμής του Pixel μέσα στο 1994. Το 1995... βλέπουμε.

Καλή χρονιά και ραντεβού το Φλεβάρη.



TERRA INFORMATICA

APPLE MULTIMEDIA FESTIVAL



Με μεγάλη επιτυχία πραγματοποιήθηκε το Apple Multimedia Festival, από 26 έως 28 Νοεμβρίου στο Κέντρο Σύγχρονης Τέχνης Ιλεάνα Τούντα. Χιλιάδες επισκέπτες είχαν την ευκαιρία να γνωρίσουν από κοντά τις νέες συναρπαστικές τεχνολογίες της Apple Computer.

Οι νέοι Macintosh 660AV και 840SV, με την ενσωματωμένη δυνατότητα ψηφιακής επεξεργασίας σήματος ήχου και video και την τεχνολογία αναγνώρισης φωνής PlainTalk της Apple, απάντησαν στις προφορικές εντολές των επισκεπτών.

Με κοινές συσκευές video και βιντεοκάμερες συνδεδεμένες πάνω τους μέσω ενός απλού καλωδίου, έκαναν απευθείας εγγραφή σε σκληρό δίσκο. Οι εικόνες από Macintosh παρουσιάζονταν σε μια κοινή συσκευή τηλεόρασης, ενώ οι παρουσιάσεις multimedia εγγράφονταν απευθείας σε βιντεοκασέτα. Πολλοί επισκέπτες έφυγαν με τις φωτογραφίες τους τυπωμένες από τον Apple Color Printer, χάρη στην ενσωματωμένη τεχνολογία video, η οποία επιτρέπει το "πάγωμα" στην οθόνη του Macintosh μεμονωμένων στιγμιοτύπων από μία βιντεοκάμερα ή μία βιντεοκασέτα και, στη συνέχεια, την αποθήκευσή τους στο σκληρό δίσκο σε ψηφιακή μορφή.

Η τεχνολογία QuickTime, την οποία καθιέρωσε η Apple και αποτελεί πλέον βιομηχανικό πρότυπο επιτρέποντας σε όλα τα μοντέλα Macintosh να παίζουν ψηφιακό video, έδωσε δυναμικό "παρών" στο φεστιβάλ, ενώ οι επισκέπτες παρακολούθησαν πώς, σε συνδυασμό με ήχο, κείμενο και γραφικά, μπορούν να δημιουργούν εντυπωσιακές παρουσιάσεις, βοηθήματα πωλήσεων, εκπαιδευτικά εργαλεία και πολλά ακόμα.

Η παρουσίαση της συναρπαστικής τεχνολογίας CD-ROM έδωσε την ευκαιρία στους επισκέπτες να διαπιστώσουν πόσο εύκολα και ανέξοδα συνδέεται το AppleCD 300 ή το PowerCD σε οποιονδήποτε Macintosh, πώς η τεχνολογία CD-ROM ανοίγει το δρόμο προς χιλιάδες τίτλους CD που καλύπτουν μία ευρεία θεματολογία, πώς ο χρήστης εργάζεται με το Macintosh ενώ παίζει μουσικά CDs και πώς χρησιμοποιείται η τεχνολογία PhotoCD της Kodak για να μεταφερθούν κοινές φωτογραφίες 35 mm από μία κοινή φωτογραφική μηχανή στο Macintosh ή την τηλεόραση.

Η δυνατότητα εγγραφής, επεξεργασίας και αναπαραγωγής ήχου, που διαθέτουν όλα τα μοντέλα Macintosh χάρη στα ενσωματωμένα κυκλώματα εισόδου-εξόδου ήχου, τα οποία ενσωματώνουν, ήταν ακόμα ένα χαρακτηριστικό που παρουσιάστηκε στο φεστιβάλ.

TERRA INFRMATICA

Amiga Top Ten

1. ELITE 2 (Gametek)
2. ALIEN BREED 2 (Team 17)
3. JURASSIC PARK (Ocean)
4. ALIEN 3 (Virgin)
5. MICRO MACHINES (Codemasters)
6. PREMIER MANAGER 2 (Gremlin)
7. HIRED GUNS (Psygnosis)
8. SPACE HULK (Electronic Arts)
9. SYNDICATE (Electronic Arts)
10. COMBAT AIR PATROL (Psygnosis)

Mega Drive Top Ten

1. ALADDIN (Sega/Virgin)
2. STREET FIGHTER 2 CHAMPIONSHIP EDITION (Sega)
3. MORTAL COMBAT (Acclaim)
4. 4F1 (Sega/Domark)
5. JURASSIC PARK (Sega)
6. NHL PA HOCKEY (Sega/EA)
7. FANTASTIC ADVENTURES OF DIZZY
8. ULTIMATE SOCCER (Sega)
9. LANDSTALKER (Sega)
10. WIMBLETON TENNIS (Sega)

Super NES Top Ten

1. STREET FIGHTER 2 TURBO (Nintendo)
2. MARIO ALL STARS (Nintendo)
3. MORTAL COMBAT (Acclaim)
4. GOOF TROOP (Nintendo)
5. STRIKER (Elite)
6. TUFF E NUFF (Bandai)
7. THE LOST VIKINGS (Nintendo)
8. BUSBY (Nintendo)
9. KEVIN KEEGAN'S PLAYER MANAGER (Anco)
10. BATTLETOADS AND BATTLE MANIACS (Nintendo)

ΝΕΟΙ ΣΚΛΗΡΟΙ ΔΙΣΚΟΙ ΓΙΑ ΤΗΝ AMIGA 1200

Σίγουρα, υπάρχουν αρκετοί κάτοχοι Amiga 1200, οι οποίοι θα ήθελαν ένα σκληρό δίσκο στον υπολογιστή τους αλλά τρέμουν στο κόστος απόκτησης. Η A1200, σε αντίθεση με το Falcon, δεν διαθέτει υποδοχή SCSI, οπότε η μόνη λύση είναι η εσωτερική τοποθέτηση ενός 2.5 ιντσών IDE σκληρού δίσκου, ο οποίος είναι και ακριβότερος και πιο αργός από τον αντίστοιχο 3.5 ιντσών, είναι όμως πολύ μεγάλος για να τοποθετηθεί εσωτερικά (έτσι νομίζαμε μέχρι τώρα). Η Media Source κυκλοφόρησε ένα DIY (Do It Yourself) kit, το οποίο επιτρέπει στους χρήστες την τοποθέτηση ενός σκληρού δίσκου 3.5 ιντσών στο εσωτερικό της A1200 και η όλη διαδικασία δεν απαιτεί παραπάνω από λίγα λεπτά της ώρας. Για να τοποθετήσετε όμως το kit, θα πρέπει να θυσιάσετε το εσωτερικό drive του υπολογιστή και η Media Source υποστηρίζει ότι αυτή η λύση θα υιοθετηθεί από εκείνους που δεν αγόρασαν την A1200 μόνο για παιχνίδια και έχουν ήδη ένα εξωτερικό drive. Οι τιμές των kit είναι ομολογουμένως αρκετά χαμηλές (180 λίρες για 170 MB, για παράδειγμα) και όσοι από εσάς μπουν σε σκέψεις, μπορούν να επικοινωνήσουν με τη Media Source, τηλ. ++ (0247) 471882.



ΘΑ ΞΕΧΑΣΟΥΜΕ ΤΟ SUPERDECK;

Η δραματική πτώση της τιμής του NES δημιούργησε σημαντικό πρόβλημα στην εταιρία Hornby, η οποία έχει κατασκευάσει το Superdeck, ένα add-on που επιτρέπει στο Super NES να δεχτεί παιχνίδια του NES. Η Hornby σκόπευε να κυκλοφορήσει το εν λόγω περιφερειακό στην τιμή των 30 λιρών, χτυπώντας ξεκάθαρα τις πωλήσεις του ακριβότερου NES. Η πτώση όμως της τιμής του τελευταίου οδήγησε τους υπεύθυνους της Hornby στο σημείο να ανακοινώσουν ότι υπάρχει πιθανότητα να μη φθάσει το προϊόν τους στα ράφια των καταστημάτων. Ισως μια αναθεώρηση της τιμής πώλησης να άλλαζε το σκηνικό...



TERRA INFORMATICA

Η COMMODORE ΣΤΑ ΔΙΚΑΣΤΗΡΙΑ

Η Commodore βρίσκεται στην αρχή νομικής διαμάχης με την Acorn, εξαιτίας ενός τηλεοπτικού διαφημιστικού spot της τελευταίας. Το spot, μέρος της επιθετικής χριστουγεννιάτικης εκστρατείας της Acorn, δείχνει μια οικογένεια σε δίλημμα, σχετικά με τον υπολογιστή που θα αγοράσει. Φυσικά, ενώ βλέπουν όλους τους τύπους, της Amiga συμπεριλαμβανομένης, επιλέγουν τον Acorn.

Η Commodore διαμαρτυρήθηκε, επειδή η Amiga παρουσιάζεται στο spot ως παιχνιδομηχανή, ανίκανη να τρέξει εκπαιδευτικά ή επαγγελματικά προγράμματα όπως ο Acorn. Οι υποψήφιοι αγοραστές που τώρα μπαίνουν δειλά στο χώρο δεν μπορούν φυσικά να ξεχωρίσουν την αλήθεια από την προπαγάνδα και γι' αυτό το λόγο η Commodore πέτυχε την απαγόρευση προβολής του spot, ενώ αντιπρόσωπος της εταιρίας ανακοίνωσε πως η Acorn σκοπεύει να στείλει γράμματα σε όλους όσοι είδαν πιθανώς το spot, εξηγώντας τους πως η Amiga είναι ικανή και για επαγγελματική χρήση. Δικάσιμος δεν έχει οριστεί ακόμη και ας ελπίσουμε ότι οι δυο εταιρίες θα βρουν κάποια λύση.

MORTAL KOMBAT GOES TO HOLLYWOOD



Ανικανοποίητοι με τα εκατομμύρια που κέρδισαν από τις πωλήσεις του παιχνιδιού, οι υπεύθυνοι της Acclaim προσέγγισαν κινηματογραφικές εταιρίες για να μεταφέρουν την επιτυχία του Mortal Combat στον κινηματογράφο ή την τηλεόραση (με τη μορφή μίνι σειράς).

Ήδη, η Midway Manufacturing Company, στο Σικάγο, έχει κλείσει συμφωνία με διάσημους παραγωγούς κινηματογράφου, με αποτέλεσμα το Mortal Combat να βρει το δρόμο του για τη μεγάλη οθόνη κάποια στιγμή το ερχόμενο έτος.

Δεν ξέρω για εσάς, αλλά εγώ ανυπομονώ να δω ποια θα ενσαρκώσει τη sexy και θανάσιμη Sonya.

SEGA ACTIVATOR: ΖΗΣΤΕ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ!



Πώς θα αντιδρούσατε στην πιθανότητα να ξεφορτωθείτε το gamepad σας και να γίνετε μέρος της δράσης, αντί να την κατευθύνετε;

Το Activator της Sega σάς επιτρέπει να παίξετε τα αγαπημένα σας παιχνίδια με ένα διαφορετικό τρόπο: ως πρωταγωνιστής.

Το εν λόγω περιφερειακό αποτελείται από οκτώ panel που συνδέονται μεταξύ τους σχηματίζοντας ένα οκτάγωνο, το οποίο τοποθετείται στο πάτωμα. Αόρατες υπέρυθρες ακτίνες υψώνονται προς τα πάνω φθάνοντας μέχρι το ταβάνι, ενώ κινώντας τα χέρια ή τα πόδια σας διακόπτετε τη συνέχεια των ακτίνων και ενεργοποιείτε κάποιους ελεγκτές που αντιστοιχούν στα ανάλογα κουμπιά του gamepad.

Χρειάζεται κάποιος χρόνος για να το συνηθίσετε αλλά στο τέλος... "έξις δευτέρα φύσις". Το Activator θα συνεργάζεται και με παλαιότερα παιχνίδια, ενώ ετοιμάζονται νέοι τίτλοι ειδικά γι' αυτό.

Ήδη, υποστηρίζεται από τα Eternal Champions, Mortal Combat και Street Fighter II. Κάντε χώρο στο δωμάτιό σας...

TERRA INFORMATICA

FREEWHEEL ΓΙΑ ΤΟ SUPER NES



Ο νέος controller για το SNES είχε ανακοινωθεί πριν από περίπου ένα χρόνο, αλλά μόλις τώρα είναι έτοιμο για κυκλοφορία. Το Freewheel έχει τέτοια ευαισθησία, ώστε επιτρέπει στο χρήστη να ελέγχει τα αυτοκίνητα των video games με τον ίδιο τρόπο που θα οδηγούσε ένα αληθινό. Είναι συμβατό με το Nigel Mansell's World Championship και η τιμή του δεν θα ξεπεράσει τις 35 λίρες.

Υπερηχητικοί 68000 για τον ST σας

Δύο νέοι accelerators είναι έτοιμοι για τους ST (FM) και τους Mega ST, οι T28 και T36. Ο T28 διαθέτει τον 68000 σε συχνότητα ρολογιού 28 MHz (περίπου 3 φορές μεγαλύτερη από αυτή του ST), ενώ ο 68000 του T36 "τρέχει" στα 36 MHz (4 φορές ισχυρότερος σε σχέση με αυτόν του ST). Η χρησιμοποίηση του 68000 εγγυάται τη συμβατότητα με όλα τα προγράμματα, ενώ υπάρχει η δυνατότητα απενεργοποίησης της cache για την ομαλή συνεργασία με τις συσκευές που συνδέονται στο cartridge port. Οι επιδόσεις που επιτυγχάνονται είναι πράγματι εκπληκτικές, όπως φαίνεται από τον παρακάτω πίνακα μετρήσεων (Gembench 3, απενεργοποιημένος blitter):

ST	(FM)	T28	T36
CPU	100%	299%	373%
Graphics	100%	949%	1.097%
Average	100%	763%	890%

Φανταστείτε τη δραματική αύξηση της ταχύτητας σε εφαρμογές όπως DTP, επεξεργασία εικόνας, sequencers κ.λπ. Είναι κρίμα που δεν μπορούν να χρησιμοποιηθούν σε STE και Mega STE. Οσον αφορά στις τιμές, ο T28 (με 64 KB cache) κοστίζει 199 λίρες και ο T36 (με 64 KB cache) κοστίζει 299 λίρες. Για περισσότερες πληροφορίες, απευθυνθείτε στη System Solutions, τηλ. ++ (0753) 830344.

ΕΧΕΙ ΜΕΛΛΟΝ ΤΟ NES;



Οι υπεύθυνοι της Nintendo τηρούν σιγή ιχθύος για το μέλλον του παιχνιδιών του NES μετά από τις δηλώσεις ανθρώπων της βιομηχανίας των video games για την κυκλοφορία νέων τίτλων για την 8μπιτη κονσόλα της Nintendo.

Εξι ευρωπαϊκές εταιρίες σταματούν την παραγωγή παιχνιδιών για το NES, ενώ τρεις άλλες ανακοίνωσαν τη μείωση των παραγόμενων τίτλων για την εν λόγω κονσόλα.

Σύμφωνα με τα λεγόμενα, οι λόγοι που οδήγησαν σε αυτή την απόφαση είναι η ευρεία διάδοση του Game Boy και η επιτυχής πορεία του Super NES, που συρρίκνωσαν αισθητά την αγορά του NES.

Αντιπρόσωπος της Nintendo δήλωσε πως οι πωλήσεις του NES δεν έχουν μειωθεί δραματικά, λαμβάνοντας υπόψη την παγκόσμια κυκλοφορία, αλλά δεν είναι σε θέση να αποφανθεί για τη συνέχεια της παραγωγής του με τους ίδιους ρυθμούς μέσα στο 1994.

Η Nintendo, πάντως, ανακοίνωσε τη μείωση της τιμής πώλησης, τόσο του NES όσο και των παιχνιδιών του. Ετσι, το NES κοστίζει περίπου 30 λίρες Αγγλίας μαζί με το Super Mario Bros ή το Super Mario Bros 3, ενώ τα παλιά παιχνίδια θα τιμώνται μεταξύ 6 και 11 λιρών.

Αυτές οι τιμές το κάνουν προσιτό σε μια ευρεία αγορά χρηστών και αναμένονται οι αντιδράσεις του αγοραστικού κοινού.

SOFTWARE ENGINEERING-TSAOUSIS COSTAS
SOFTWARE DEVELOPMENT
84B THEMISTOKLEOUS, NIKEA
184 52 PIRAEUS
TEL: 49.62.494



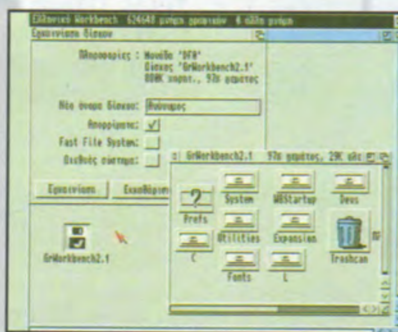
SOFTWARE ENGINEERING-ΤΣΑΟΥΣΗΣ ΚΩΣΤΑΣ
ΚΑΤΑΣΚΕΥΗ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ
ΘΕΜΙΣΤΟΚΛΕΟΥΣ 84Β, ΝΙΚΑΙΑ
184 52 ΠΕΙΡΑΙΑΣ
ΤΗΛ: 49.62.494

ΔΕΥΤΕΡΑ-ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ: 8-2
ΣΑΒΒΑΤΟ: 10-2

ΤΟ ΠΡΩΤΟ ΒΗΜΑ ΕΓΙΝΕ!!

7.900 δρχ.!!*

ΤΟ ΕΛΛΗΝΙΚΟ WORKBENCH ΕΙΝΑΙ ΠΙΑ ΓΕΓΟΝΟΣ...





*ΤΙΜΗ ΧΩΡΙΣ ΦΠΑ

Μετατρέψτε την Amiga σας σε έναν πανίσχυρο επαγγελματικό υπολογιστή. Δώστε του ένα Ελληνικό αλλά και φιλικό περιβάλλον με πλήρη υποστήριξη της Ελληνικής γλώσσας σε όλους τους τομείς της εργασίας σας. Ελληνικοί οδηγοί εκτυπωτών, Ελληνικές γραμματοσειρές, Ελληνικά μενού και επιλογές είναι πράγματα που θα σας βοηθήσουν να απλουστεύσετε τη δουλειά σας, είναι πράγματα που θα περιορίσουν τα προβλήματα και θα αυξήσουν τη χρησιμότητα του υπολογιστή σας.
Εργασίες όπως επεξεργασία κειμένου, λογιστικά φύλλα, βάσεις δεδομένων, multimedia, επεξεργασία video γίνονται απόλαυση όταν η δουλειά σας έχει μελετηθεί πριν από σας, για σας!

ΓΙΑΤΙ Ο ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΜΙΛΑ ΤΗ ΓΛΩΣΣΑ ΣΑΣ, ΟΧΙ ΕΣΕΙΣ ΤΗ ΔΙΚΗ ΤΟΥ

Το Ελληνικό Workbench απαιτεί οποιαδήποτε Amiga με ROM έκδοσης 2.04 (37.175), ή μεταγενέστερη, 512 KB μνήμη και μια μονάδα δίσκου. Οι χρήστες του Ελληνικού Workbench χάνουν 100 KB από τη μνήμη του υπολογιστή, η οποία αποδεσμεύεται αυτόματα με την αλλαγή σε Αγγλικά από τα προγράμματα προτιμήσεων του Workbench και το κλείσιμο των προγραμμάτων διαχείρισης διατάξεων πληκτρολογίου.

Ελληνικό Workbench

ΚΑΡΤΑ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ

Το Ελληνικό Workbench θα βρίσκεται στο ταχυδρομείο της περιοχής σας σε μία εβδομάδα περίπου. Το πακέτο θα πρέπει να το παραλάβετε σφραγισμένο με ταινία ασφαλείας απο την AC Software Eng. και θα στοιχίσει 7.900 + 1.420 ΦΠΑ + 1.000 δρχ. έξοδα συστημένης αντικαταβολής.

ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΑΓΟΡΑΣΤΗ

Ονοματεπώνυμο: ....

Επάγγελμα: ....

Διεύθυνση: ....

Πόλη: ....

Ταχ. Κώδ.: .... Τηλ.: ....

Αρ. Ταυτ.: .... Εκδ. Αρχή: ....

Υπολογιστής: .... Εκδ. ROM: ....

υπογραφή ολογράφως ....

Υπογράφοντας αυτή την κάρτα αποδέχεστε τους όρους περί κλοπής πνευματικής ιδιοκτησίας. Οι όροι αυτοί σάς απαγορεύουν τη μεταβίβαση, μεταπώληση και δανεισμό του πακέτου που θα παραλάβετε. Το πακέτο αυτό θα περιέχει πολλά από τα προσωπικά σας στοιχεία και σειριακούς αριθμούς, σε κρυπτογραφημένη μορφή, πράγμα που μας εξασφαλίζει τη μοναδικότητα του κάθε αντιγράφου. Επίσης, θα πρέπει να είναι σφραγισμένο με ταινία ασφαλείας της AC Software Engineering και μέσα σε επίσης σφραγισμένο φάκελο. Αν για οποιοδήποτε λόγο το προσωπικό σας αντίγραφο βρεθεί στα χέρια τρίτου, θα υπέχετε τις συνέπειες του νόμου περί κλοπής πνευματικής ιδιοκτησίας.

TERRA INFORMATICA

Sega VR: εισαγωγή στη Virtual Reality

Υποστηρίζοντας συνεχώς τη νέα τεχνολογία, η Sega βρίσκεται λίγα βήματα μακριά από την υλοποίηση της δικής της συσκευής Virtual Reality.

Το Sega VR, όπως θα ονομάζεται, είναι ειδικά σχεδιασμένο για το Mega Drive και θα κοστίζει κάτι λιγότερο από 200 δολάρια.

Τέρμα πια στη δισδιάστατη αίσθηση που έδιναν μέχρι τώρα τα παιχνίδια ανεξαιρέτου format. Το Virtual Reality κράνος σάς εισάγει σε έναν τρισδιάστατο κόσμο και σας δίνει το αίσθημα του ολοκληρωτικού ελέγχου του παιχνιδιού.

Το κράνος θα προσφέρεται μαζί με το Nuclear Rush, ένα παιχνίδι στο οποίο οδηγείτε ένα hovercraft εξοντώνοντας ταυτόχρονα πληθώρα robot και drone.



Ετοιμάζονται, επίσης, άλλοι τρεις τίτλοι (Matrix Runner, Outlaw Racing, Iron Hammer), οι οποίοι θα κυκλοφορήσουν την ίδια περίοδο.

Το Sega VR υπόσχεται ανάλογες συγκινήσεις με αυτές που προσφέρουν τα νέα Virtual Reality arcade στα γνωστά μαγαζιά και ας ελπίσουμε ότι το μαγικό κράνος και ο θαυμαστός κόσμος της εικονικής πραγματικότητας θα φθάσουν σύντομα και στη χώρα μας.

Sega και Κρόνος: part II

Σε προηγούμενο τεύχος του Pixel είχαμε αναφερθεί στα σχέδια της Sega για την ανάπτυξη μιας κονσόλας 32bit με το όνομα Saturn (Κρόνος). Η Sega προχώρησε ακόμα παραπέρα, ανακοινώνοντας τη συνεργασία της με τη Hitachi και δίνοντας στη δημοσιότητα ορισμένα χαρακτηριστικά της νέας κονσόλας. Ο Saturn, λοιπόν, θα βασίζεται στον 68030, ειδικά "διαμορφωμένο" από τη Sega και τη Hitachi. Ο 68040, που ήταν μάλλον η πρώτη επιλογή, απορρίφθηκε λόγω του υψηλού κόστους. Η συχνότητα, στην οποία θα εργάζεται ο κεντρικός επεξεργαστής του Saturn, είναι ακόμη άγνωστη. Το μόνο σίγουρο είναι ότι η Sega δεν θα διατηρήσει τη συμβατότητα με το Mega Drive, μια και θα έπρεπε να τοποθετήσει το set των 68000 και Z80 στο Saturn, αυξάνοντας με αυτό τον τρόπο το κόστος. Η νέα κονσόλα δεν θα έχει μάλλον ενσωματωμένο CD-ROM drive, το οποίο θα δίνεται extra.

ΝΕΟΙ ΣΚΛΗΡΟΙ ΓΙΑ ΤΟΝ ATARI



Η System Solutions ανακοίνωσε τη διάθεση μιας νέας σειράς SCSI σκληρών δίσκων, οι οποίοι καταλαμβάνουν το μικρότερο δυνατό χώρο στο γραφείο σας. Η σειρά ονομάζεται MiniS και έχει σχεδιαστεί για οριζόντια ή κάθετη τοποθέτηση με τη βοήθεια ειδικών στηριγμάτων. Οι μικρές διαστάσεις (2.5x6x8.5 ίντσες) κάνουν τους σκληρούς δίσκους της MiniS ιδανικούς για μεταφορά δεδομένων, αντικαθιστώντας έτσι τους αρκετά ακριβότερους removable. Διαθέτουν επίσης αθόρυβο ανεμιστήρα, διακόπτη εναλλαγής device και εσωτερικό τροφοδοτικό, ενώ η χωρητικότητα κυμαίνεται από 105 MB έως 1 GB.

Οι τιμές είναι πολύ χαμηλές και για περισσότερες πληροφορίες θα πρέπει να απευθυνθείτε στη System Solution, τηλ. ++ (0753) 830344.

Το 1990, ένας από τους πιο παραγωγικούς εγκεφάλους της πασίγνωστης Electronics Arts, ο Trip Hawkins, άφησε την εταιρία του και ίδρυσε την 3DO. Στόχος της "μικρής" αυτής εταιρίας - μέλη της οποίας, πέραν των άλλων, ήταν και άνθρωποι οι οποίοι δούλεψαν για τη δημιουργία της Amiga και του Macintosh - ήταν η εξέλιξη του "απόλυτου" συστήματος ψυχαγωγίας. Μια παιχνιδομηχανή, η οποία θα άφηνε όλα τα άλλα κατασκευάσματα στη σκιά.

Ομως εδώ τα πράγματα είναι λίγο διαφορετικά από ό,τι στις άλλες περιπτώσεις, αφού η 3DO δεν είναι κατασκευάστρια εταιρία αλλά μάλλον πουλάει τα δικαιώματα σε άλλες εταιρίες hardware, οι οποίες θα κατασκευάζουν τη δική τους έκδοση του 3DO, στοχεύοντας έτσι στη μέγιστη εξάπλωση και καθιέρωση του στάνταρ. Προς το παρόν, οι κολοσσοί Panasonic, SANYO και η AT&T έχουν ήδη εξασφαλίσει τη συμμετοχή τους στο βήμα που πρόκειται να γίνει με την εξάπλωση του 3DO. Πέραν των εταιριών hardware, οι MCA Universal Studios, Time Warner και Electronics Arts βρίσκονται στο πλευρό του.

3DO PANASONIC

Ο χορός των Compact Disk Systems έχει αρχίσει

Φαίνεται ότι η μάχη των Compact Disk Systems έχει αρχίσει να παίρνει φωτιά... CDTV και CD–i, οι δύο πρωτοπόροι, σίγουρα δεν είχαν την εμπορική επιτυχία που θα ήθελαν, ωστόσο έδειξαν τα λάθη και χάραξαν το δρόμο για τα μηχανήματα του μέλλοντος.

• του Γ. Κακαλέτρη

Τρία χρόνια μετά, η 3DO φαίνεται ότι τα κατάφερε και το δημιούργημά της βλέπει το δρόμο προς την παραγωγή.



Βέβαια, όπως όλα τα άλλα μηχανήματα του χώρου, θα είχε και αυτό ως στόχο τη γενικότερη αγορά των multimedia, εξ ου και το όνομα του προγράμματος που ανέπτυξε η 3DO, "Interactive Media". Επειδή όμως χωρίς παιχνίδι δεν γίνεται μάλλον τίποτε, καταρχήν θα είναι μια παιχνιδομηχανή. Και για να πετύχει μια παιχνιδομηχανή, χρειάζεται πολύ software να την περιμένει από την πρώτη στιγμή.

Αυτή τη στιγμή 302 εταιρίες έχουν ήδη υπογράψει συμβόλαια για την ανάπτυξη software για το "νέο στάνταρ" και 91 τίτλοι βρίσκονται υπό εξέλιξη. Αν μάλιστα αναλογιστούμε ότί στα ονόματα των software houses που περιμένουν "το σύρμα" συμπεριλαμβάνονται οι εταιρίες Psygnosis, Core Design, Interplay, Renegade, Ocean, US Gold, Virgin κ.λπ., τότε πρέπει να αναμένουμε να έρθουν τα πάνω κάτω και να εμφανιστεί μια νέα γενιά παιχνιδιών (και ...παικτών βέβαια).

ΤΟ HARDWARE

Προκειμένου να γίνουν τα πράγματα ενδιαφέροντα, απαιτείται το επαναστατικό hardware, το οποίο έρχεται με

το 3DO! Η καρδιά του είναι ένας 32 bit RISC επεξεργαστής, ο οποίος εγγυάται για τις υψηλότατες υπολογιστικές επιδόσεις του 3DO, αφού τα άλλα μηχανήματα είναι εφοδιασμένα με επεξεργαστές 16 bit με πλήρες σετ εντολών. Ακόμα και οι 32 bit συνηθισμένοι επεξεργαστές θα φαντάζουν αργοί μπροστά του.

Το CD που το συνοδεύει είναι κορυφαίας ποιότητας και χάρη στις προσπάθειες της 3DO θα μεταφέρει τα δεδομένα από τους software CDs στην κεντρική μονάδα με δύο φορές υψηλότερο ρυθμό από όλα τα άλλα συστήματα της αγοράς. Αυτό θα συνεισφέρει σημαντικά στη μείωση του χρόνου αναμονής, η οποία συνήθως εκνευρίζει τον παίκτη και χαλά την ατμόσφαιρα.

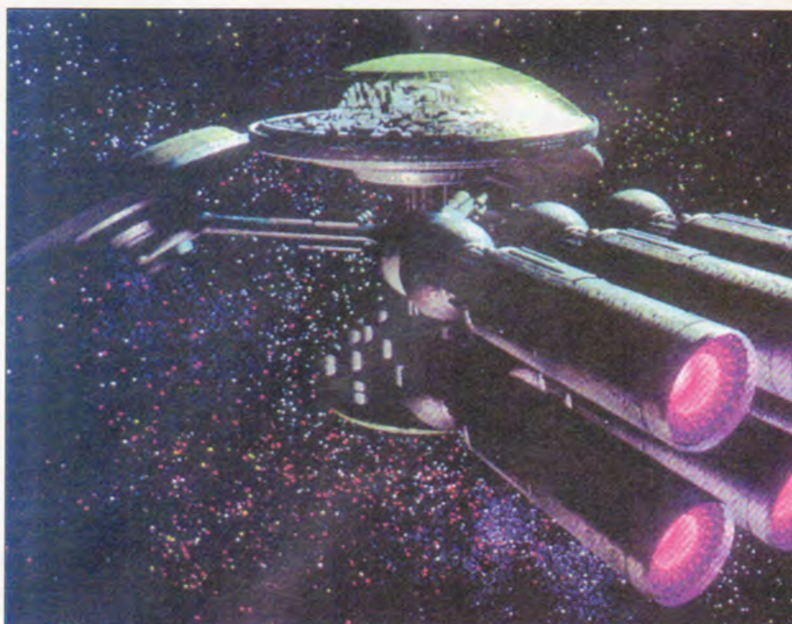
Γραφικά; Μάλλον υπεράνω κριτικής, αφού φαίνεται να περιορίζονται μόνο από τη συσκευή απεικόνισης, η οποία συνήθως θα είναι μια κοινή τηλεόραση με μικρότερη διακριτική ικανότητα από την ανάλυση του 3DO και με ...λιγότερα χρώματα! Ισως το μόνο σημείο που δεν αφήνει πίσω του όλο τον ανταγωνισμό είναι ο ήχος, ο οποίος είναι φυσικά στερεοφωνικός 16 bit (CD).

Αν όλα αυτά δεν ακούγονται αρκετά - και ίσως να μην είναι αν λάβουμε υπόψη την τιμή του μηχανήματος -, τότε πρέπει να καταφύγουμε στο βαρύ πυροβολικό του 3DO: μια σειρά από custom chips, τα οποία θα λύνουν τα χέρια του προγραμματιστή, αλλά και της ήδη ταχύτατης CPU. Chips τα οποία θα έχουν τη δυνατότητα δημιουργίας 3D γραφικών και ειδικών εφέ, μέσα σε κλάσματα του δευτερολέπτου. Σας παραθέτουμε μερικά στοιχεία τους, έτσι για να προετοιμάζεστε: "Διαφάνεια", που κάνει συμπαγή αντικείμενα να μοιάζουν γυάλινα, με ταυτόχρονες δυνατότητες κυματισμών, εφέ ομίχλης κ.λπ. Εφέ φωτισμού για πραγματική αίσθηση στον τρισδιάστατο χώρο των μοντέλων, κάτι σαν το ray tracing. Τύλιγμα δισδιάστατων εικόνων σε τρισδιάστατα αντικείμενα (το έχουμε δει βέβαια και αλλού) και πληθώρα από εφέ παραμόρφωσης και κίνησης, όλα πάντα σε 3D models. Ετσι ο προγραμματιστής θα έχει όλο το χρόνο να ασχοληθεί με την υπόθεση, αφού δεν θα χρειάζεται να απασχολείται καθόλου με το πιο δύσκολο μέχρι σήμερα πρόβλημα των 3D games: την ταχύτητα.

ΤΟ ΠΕΡΙΤΥΛΙΓΜΑ

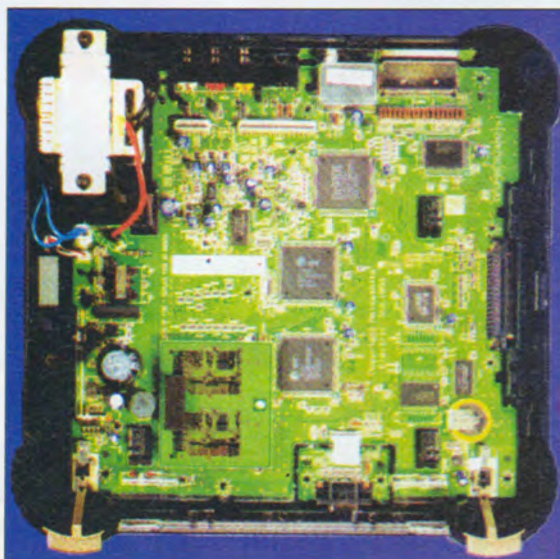
Προς το παρόν το 3DO φαίνεται να πλασάρεται ως η υπέρτατη παιχνιδομηχανή, όμως η αγορά είναι μεγάλη και στόχος του είναι να την κατακτήσει. Ετσι, σχεδιάζεται η εμφάνιση περιφερειακών που θα το φέρουν πιο κοντά στο χώρο του multimedia και computing. Πληκτρολόγια, ποντίκια, MIDI interfaces κ.λπ. είναι τα πρώτα που θα εμφανιστούν, ενώ θα ακολουθήσουν πολλά άλλα.

Αρχικά η κεντρική μονάδα από την Panasonic - η οποία αυτή τη στιγμή εμφανίζει την πρώτη έκδοσή του - βρίσκεται σε ένα κομψό μαύρο κουτί, διαστάσεων περίπου όσο ενός κοινού CD. Μέσα σε αυτό περιλαμβάνονται τα μικρά θαύματα που περιγράψαμε και ο οδηγός για CDs. Εξωτερικά συνοδεύεται μόνο από ένα κοινό joypad. Αυτή τη



στιγμή το 3DO κυκλοφορεί μόνο σε έκδοση NTSC, το αμερικανικό στάνταρ, αλλά πολύ σύντομα, ίσως στις αρχές του 1994, θα το δούμε και σε PAL έκδοση, η οποία θα "δουλεύει" και με τις ελληνικές τηλεοράσεις.

Το 3DO φαίνεται να προπορεύεται στην αγορά αυτή τη στιγμή. Ομως το καλό πράγμα κοστίζει. Και το 3DO είναι πολύ καλό! Οι περίπου 450 λίρες Αγγλίας - τόσο θα στοιχίζει όταν φτάσει στη Μεγάλη Βρετανία - είναι ένα καθόλου ευκαταφρόνητο ποσό, ιδίως αν αναλογιστούμε ότι η τιμή του νέου προϊόντος της Commodore στο χώρο αυτό θα κυμαίνεται περίπου στα 2/3 της τιμής του CDO και θα έχει μια δηλωμένη τεράστια υποστήριξη, αυτήν της Amiga... Ομως τα τεχνικά χαρακτηριστικά του 3DO, καθώς και τα ονόματα που βρίσκονται πίσω από αυτό, φαίνονται ικανά να ανατρέψουν κατεστημένα. Σίγουρα κερδισμένοι οι απανταχού gamers.



Το εσωτερικό του μηχανήματος

AMIGAεπεμβάσεις
Προβλήματα & προτάσεις

Ξέρετε τι βρίσκεται κάτω από το καπάκι της Amiga σας; Ξέρετε τι συμβαίνει προτού εμφανιστεί στην οθόνη το γνωστό κόκκινο μήνυμα που αναβοσβήνει; Ξέρετε τι μπορείτε να κάνετε με ένα σκληρό δίσκο;

• του Γ. Κακαλέτρη

Μια μίνι σειρά άρθρων του περιοδικού μας έχει στόχο να ρίξει φως στα άδυτα της Amiga σας. Προβλήματα hardware και software, προτάσεις, ακόμα και hardware upgrades σάς περιμένουν μέσα από τις σελίδες αυτού του κειμένου. Για ειδικούς και μη. Το πρώτο θέμα που μας απασχολεί είναι αυτό της συντήρησης του hardware, με επίκεντρο την Amiga 500.

Σε γενικές γραμμές, μπορούμε να πούμε ότι η Amiga είναι ένα αρκετά συμπαγές μηχάνημα με μεγάλη αντοχή στις ...κακουχίες. Αυτό οφείλεται στη σχεδόν monoblock κατασκευή της, αφού αποτελείται από τρία μόνο κομμάτια: motherboard, drive και πληκτρολόγιο. Αν η Amiga σας καλύπτεται από εγγύηση, καλό θα ήταν να μη διαβάσετε παρακάτω. Αν όχι, δείτε πώς μπορείτε να την κάνετε κομμάτια. Μην ξεχνάτε, όμως, να σημειώνετε τη θέση στην οποία βρίσκετε τα διάφορα βύσματα, για να μπορέσετε να τα επανατοποθετήσετε. Προτού αρχίσετε, αποσυνδέστε το τροφοδοτικό και όλες τις επεκτάσεις.

Λοιπόν: έξι βίδες συγκρατούν το πλαστικό κάλυμμα (τρεις μπροστά και τρεις πίσω, πάνω από τις πόρτες) και δύο πλαστικές εγκοπές (δεξιά δίπλα στο drive και αριστερά πάνω από την expansion slot). Οι τελευταίες θέλουν ένα πλατύ κατσαβίδι στη σχισμή που ενώνει τα δύο τμήματα του καλύμματος. Κάτω από αυτό ένα βύσμα συνδέει το πληκτρολόγιο με τη motherboard, το οποίο κατά τα άλλα είναι εντελώς ελεύθερο. Μόλις αυτά αποσυνδεθούν, δύο βίδες συγκρατούν από μπροστά



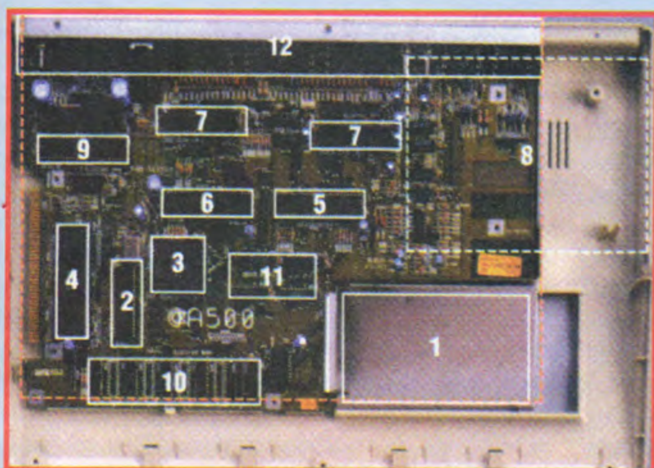
τη θωράκιση και άλλες δύο από την πλευρά της θύρας των επεκτάσεων (εκεί αριστερά υπάρχει και ένα προστατευτικό κάλυμμα). Αφού αποσυνδέσετε και τα μεταλλικά clips που το συγκρατούν (είναι πολύ εύκολο να τα εντοπίσετε), φτάνετε στην καρδιά της Amiga σας. Εχουν μείνει ακόμα το drive και το κάτω μέρος του καλύμματος για να ελευθερωθεί η motherboard. Ισως να μη χρειαστεί ποτέ να τη βγάλετε στον αέρα, όμως αν χρειαστεί το drive, τότε αυτό συγκρατείται από τρεις βίδες (δύο σε εσοχές του κάτω καλύμματος και μία δίπλα στο drive μέσα στην Amiga) και δύο βύσματα: το μικρό της τροφοδοσίας και το μεγάλο της μεταφοράς δεδομένων και σημάτων. Προσοχή όμως στις θέσεις τους. Διάφοροι λόγοι ίσως σας οδηγήσουν σε αυτό το σημείο: κάποιες εσωτερικές επεκτάσεις μνήμης, αλλαγή της ROM ή κάποια βλάβη.

Ομως θα χρειαστεί να την ξανακλείσετε, κάτι το οποίο επιφυλάσσει κινδύνους. Κάνετε τα πάντα με την αντίστροφη φορά και τότε μόνο συνδέετε την Amiga στο τροφοδοτικό της. Βεβαιωθείτε πρώτα ότι δεν ξεχάσατε κάποιο κατσαβίδι ή κάποια βίδα μέσα στον υπολογιστή, γιατί είναι πολύ συχνή αιτία καταστροφής μιας Amiga από κάποιον που κάνει τον έξυπνο. Και τότε σας σώζει μόνον ο τεχνικός!

Ας δούμε μερικές πρακτικές χρήσεις της παραπάνω διαδικασίας. Πολλές φορές μετά από μια ...ελεύθερη πτώση ή κάτι παρεμφερές, η Amiga μπορεί να παραδώσει το πνεύμα της. Πιθανή αιτία σε αυτές τις περιπτώσεις είναι η μετακίνηση κάποιου chip, το οποίο δεν στηρίζεται πλέον καλά στη βάση του. Αν είστε τυχεροί και το πρόβλημα είναι όντως αυτό, τότε πιέστε με προσοχή ένα-ένα όλα τα chips που βρίσκονται πάνω σε βάσεις.

Ενα τρίξιμο, καθώς μπαίνουν βαθύτερα στις υποδοχές τους, είναι συχνή αντίδραση. Ενα άλλο πρόβλημα, κοινό των Amiga, είναι η καταστροφή των CIA chips (Custom Interface Adaptors), γνωστά με τον αριθμό 8520. Αυτά είναι δύο και στόχο έχουν να φέρουν τον υπολογιστή σε επικοινωνία με τον έξω κόσμο. Οι θύρες ποντικιού και joystick είναι δύο από τα σημεία που μπορεί να χτυπήσει μια τέτοια ζημιά και εκεί συνήθως εντοπίζουν το πρόβλημα οι απλοί χρήστες. Για παρά-

ΥΠΟΜΝΗΜΑ ΣΧΗΜΑΤΙΚΟΥ ΔΙΑΓΡΑΜΜΑΤΟΣ AMIGA 500



1. Trapdoor Expansion Slot: Μέρος για επεκτάσεις. Η συνήθης είναι αυτή του 0.5MB που φέρνει την Amiga 500 στο 1MB συνολικά και την Plus στο 1.5MB (chip). Για την 500 Plus υπάρχουν και άλλες του 1MB (2MB chip), ενώ για την 500 μεγαλύτερες, του 1.5, 2 μέχρι και 6.5MB! Οι τελευταίες δεν συνεργάζονται με εξωτερικές RAM και απαιτείται προσθήκη συνοδευτικού hardware κάτω από τον Gary. Εδώ συνδέονται ακόμα PC emulators.

2. Kickstart ROM: Η ROM της Amiga. Η έκδοσή της φαίνεται κατά την εκκίνηση του υπολογιστή και μπορεί εύκολα να αναβαθμιστεί σε μεγαλύτερη έκδοση. Για τους χρήστες 1.3, η 2.04 αποτελεί το ιδανικό upgrade. Μπορεί να μπει και διπλή με επέμβαση, με δυνατότητα επιλογής.

3. Fat Agnus: Ο επεξεργαστής γραφικών (Copper) και ο γνωστός Blitter κατοικούν σε αυτό το chip που βρίσκεται τοποθετημένο σε παράξενη βάση και είναι το πιο ακριβό της Amiga. Υπάρχει σε τρεις εκδόσεις, για 0.5, 1 και 2MB chip RAM.

4. 68000 CPU: Ο "εγκέφαλος" της Amiga, ο παλιός αργός 68000. Εύκολα μπορεί να αντικατασταθεί από τον κατά 10% γρηγορότερο 68010 (δεν αξίζει τον κόπο). Η βάση του είναι το πέρασμα στο χώρο των 32 bits με ειδικές accelerator cards με 68020 και 68030 μέχρι 50 MHz!

5. Gary: Ο "ελεγκτής" του συστήματος, αφού σχεδόν όλα τα σήματα περνούν από αυτόν.

6. Paula: Η υπεύθυνη για τον τετρακάναλο στερεοφωνικό ήχο της Amiga. Μαζί με την Denise και το Fat Agnus έκαναν την Amiga διάσημη.

7. CIA (Complex Interface Adaptors): Είναι δύο και αναλαμβάνουν την επικοινωνία με τον έξω κόσμο - parallel, serial, mouse, joystick ports καθώς και timers κ.λπ.

8. Drive: Εδώ βρίσκεται ο μηχανισμός του drive, που συνδέεται με τη motherboard με δύο βύσματα: Data και Power Supply.

9. Denise: Γραφικά, χρώματα και sprites το κύριο θέμα αυτού του custom chip.

10. Chip RAM: 0.5MB (1MB στην Plus) περιέχει την chip RAM της Amiga. Με επέμβαση στην Amiga 500 (1.2 και 1.3) μπορεί να φτάσει το 1MB, αλλά δεν συνιστάται.

11. Data Buffers: Προσωρινός χώρος αποθήκευσης δεδομένων, προτού αυτά επεξεργαστούν από τα custom chips.

12. Ports: Οι θύρες της Amiga προσπελάσιμες από το εξωτερικό του υπολογιστή.



δειγμα, μπορεί το ποντίκι να ακολουθεί μόνο τη μία κατεύθυνση (πάνω-κάτω ή αριστερά-δεξιά) ή το joystick να μην υπακούσει σε όλες τις κατευθύνσεις ή το fire κ.λπ. Επίσης, μπορεί να εντοπιστεί πρόβλημα και στην επικοινωνία με εκτυπωτές, digitizers, modems κ.λπ., αλλά μάλλον σπανιότερα.

Σε αυτές τις περιπτώσεις είναι ή καμένα ή έχουν φύγει από τις θέσεις τους. Το πληκτρολόγιο είναι ένα σημείο στο οποίο μερικές φορές μπορούν να εντοπιστούν προβλήματα. Συχνή αιτία είναι η λανθασμένη σύνδεσή του από κάποιον, ο οποίος άνοιξε την Amiga του! Αφήνοντας τα αστεία όμως, αναφέρουμε ότι το πληκτρολόγιο έχει κάποιους τρόπους να μας ειδοποιεί για τις βλάβες του. Η Amiga μπορεί να δουλεύει κανονικά κατά τα άλλα, όμως είναι αδύνατη η εισαγωγή στοιχείων και το LED του Caps Lock αναβοσβήνει ρυθμικά. Ανάλογα με το ρυθμό εντοπίζεται το πρόβλημα, το οποίο σε αυτές τις περιπτώσεις βρίσκεται στο ηλεκτρονικό κύκλωμα του επεξεργαστή του πληκτρολογίου. Υπάρχουν όμως και βλάβες οι οποίες δεν αυτο-εντοπίζονται, όπως η καταστροφή διαδρομών στη μεμβράνη του πληκτρολογίου. Δεν υπάρχει ένδειξη λάθους, απλώς ορισμένα πλήκτρα δεν δουλεύουν. Πιθανή αιτία: Coca-Cola ή άλλο συνήθως αεριούχο ποτό... Τότε, αγοράζετε μια ειδική ΑΓΩΓΙΜΗ ΚΟΛΛΑ (κάτι σαν κόλλα μόνο που επιτρέπει τη διέλευση του ρεύματος) και, αφού λύσετε το πληκτρολόγιο στα συστατικά του (πολλές βιδούλες και ελατηριάκια, τα οποία συνήθως θα χάσετε!), εντοπίζετε τις κατεστραμμένες γραμμές και τις "ξαναζωγραφίζετε". Προσέξτε ότι τα πλήκτρα είναι οργανωμένα σε θεωρητικές "κολόνες" και "σειρές".

Ομως δεν είναι μόνο το πληκτρολόγιο που προειδοποιεί για τα λάθη του, αλλά πολλές φορές και η ίδια η motherboard. Ετσι, ανάλογα με το χρώμα που "ανοίγει" ο υπολογιστής, έχουμε και κάποια συγκεκριμένη βλάβη. Για παράδειγμα, το κόκκινο αναφέρεται σε πρόβλημα του kickstart, το οποίο είναι καμένο ή λανθασμένα τοποθετημένο ή ...δεν υπάρχει, ενώ το μαύρο σημαίνει "βρείτε τεχνικό"!

Η κακή τροφοδοσία είναι μια ακόμα αιτία προβλημάτων, η οποία μπορεί να χτυπήσει σε πολλά σημεία. Στην απλούστερη περίπτωση, έχετε συνδέσει πολλά "πραγματάκια" στην Amiga σας και δεν τα "σηκώνει". Αποσυνδέστε τα ένα-ένα και δοκιμάζετε κάθε φορά, αν η Amiga δουλεύει κανονικά. Οταν φτάσετε στην κανονική λειτουργία, έχετε εντοπίσει το περιφερειακό που δημιουργούσε το πρόβλημα: το τελευταίο που αποσυνδέσατε. Βγάζετε τα πάντα και το δοκιμάζετε μόνο του με την Amiga σας.

Αν αυτή δουλέψει κανονικά, σημαίνει ότι απλώς χρειάζεστε ένα ισχυρότερο τροφοδοτικό, το οποίο μπορείτε να αγοράσετε. Αν δεν δουλέψει, τότε το συγκεκριμένο περιφερειακό έχει κάποιο πρόβλημα. Πολλές φορές ένα πρόβλημα στην τροφοδοσία γίνεται φανερό σε κάποιο φαινομενικά άσχετο σημείο: βόμβος στην έξοδο του ήχου, ή θόρυβος στην εικόνα που μερικές φορές συμβαδίζει με το click του drive κ.λπ. Αλλες φορές ο υπολογιστής δεν ανάβει καθόλου. Μια καμένη ασφάλεια είναι ο απλούστερος και πιο συνηθισμένος λόγος για ένα τέτοιο πρόβλημα. Το εσωτερικό του τροφοδοτικού κρύβει τη λύση, όμως ΠΡΟΤΟΥ ΚΑΝΕΤΕ ΟΤΙΔΗΠΟΤΕ, ΑΠΟΣΥΝΔΕΣΤΕ ΤΟ ΑΠΟ ΤΗΝ ΠΑΡΟΧΗ ΤΩΝ 220 VOLTS. ΚΙΝΔΥΝΕΥΕΙ Η ΖΩΗ ΣΑΣ!

Και φτάνουμε στα drives, τα οποία ουκ ολίγες φορές αποτελούν την πηγή των προβλημάτων για τις Amiga. Κατ' αρχάς, η Amiga ανάβει κανονικά, το χεράκι ή το drive με τη δισκέτα εμφανίζονται στην οθόνη. Εστω, λοιπόν, ότι δεν υπάρχει δισκέτα στο drive. Αν δεν ακούγεται το drive clicking (η σπάνια περίπτωση είναι αυτή), τότε το πρόβλημα μπορεί να είναι κάποιο από τα εξής: να έχει αποσυνδεθεί το βύσμα της τροφοδοσίας του drive ή των data, ή κάποια ζημιά σε άλλο σημείο της motherboard να εμποδίζει την τροφοδοσία του drive, ή να έχει ...καταστραφεί το drive (σπανιότατο).

Στην περίπτωση της αποσύνδεσης, η σωστή τοποθέτηση των βυσμάτων επαναφέρει τα πράγματα στη θέση τους. Αν ακούγεται το click του drive, τότε βάζετε τη δισκέτα μέσα. Αν το drive δεν ξεκινήσει να δουλεύει, τότε συνήθως η βλάβη εντοπίζεται στον εσωτερικό διακόπτη ελέγχου του drive. Τον εντοπίζετε εύκολα λύνοντας το μηχανισμό, κάπου έξω-έξω προς το σημείο εισαγωγής των δισκετών.

Πολλές φορές θα βρίσκεται μαζί με το διακόπτη που ελέγχει το Write protect των δισκετών. Συνήθης λόγος κακής λειτουργίας είναι το σπάσιμο της εξοχής που "αισθάνεται" τη δισκέτα ή το "κόλλημα" κάποιου εσωτερικού ελάσματος. Και στις δύο περιπτώσεις πρέπει να αυτοσχεδιάσετε. Αν το drive αποπειραθεί να διαβάσει τη δισκέτα, τότε το λάθος μπορεί να είναι δικό σας, γιατί ...δεν βάλατε κατάλληλη δισκέτα εκκίνησης. Αν δεν κάνατε κάτι τέτοιο, τότε πιθανώς τα πράγματα να είναι πολύ σοβαρά... Αλλη περίπτωση είναι τα πολύ συχνά read/write errors, τα οποία μπορεί να προέρχονται από κακή συντήρηση του drive ή "απορρύθμιση" των κεφαλών. Μια ειδική δισκέτα με κα-

τάλληλο υγρό μπορεί να χρησιμοποιηθεί για καθαρισμό των κεφαλών από χνούδια και σκόνες που μπορεί να προκαλούν το λάθος. Εναλλακτική λύση, με εγγυημένο αποτέλεσμα σε αυτές τις περιπτώσεις, είναι μια μπατονέτα με ασετόν χωρίς λάδι - πρέπει όμως να λυθεί το drive. Λόγω της συχνής και γρήγορης κίνησης του μηχανισμού του drive, μερικές φορές το πρόβλημα είναι καθαρά μηχανικό, δηλαδή κάτι μπορεί να έχει χαλαρώσει (π.χ. οι βίδες που συγκρατούν τις κεφαλές), με αποτέλεσμα την κακή τους καθοδήγηση. Υπάρχει η πρόταση του σφιξίματος, όμως ο τεχνικός ίσως αποδειχτεί απαραίτητος σε μερικές περιπτώσεις.

ΠΡΟΛΗΠΤΙΚΑ

Θεωρητικά υπάρχουν ορισμένοι κανόνες, τους οποίους πρέπει να ακολουθεί κάποιος, προκειμένου να προλάβει τυχόν ζημιές στην Amiga του. Μην ακουμπάτε ποτά και αναψυκτικά πάνω της. Κάποιος κακός δαίμονας αναποδογυρίζει τα πάντα! Μην την πετάτε κάτω, τουλάχιστον όχι από πολύ μεγάλο υψόμετρο!

Μη συνδέετε περιφερειακά όταν η Amiga είναι σε λειτουργία: συμπεριλαμβάνονται εκτυπωτές, modems, samplers, digitizers και ό,τι συνδέεται στην παράλληλη και τη σειριακή θύρα. Κίνδυνος καταστροφής περιφερειακού ΚΑΙ Amiga! Monitors, genlocks και ό,τι εφαρμόζει στην 23pin RGB θύρα συνδέονται ΜΟΝΟΝ όταν η Amiga είναι σβηστή. Κίνδυνος καταστροφής της Amiga!

Τα ίδια και χειρότερα για τα εξωτερικά drives. Και μπορεί να το κάνετε μια φορά και να τη γλιτώσετε με ένα απλό RESET, ή ακόμα και καμία αντίδραση. Ομως πάει πολλές φορές η στάμνα στη βρύση και μία είναι αυτή που δεν γυρνάει, γι' αυτό τηρείτε αυτόν τον απλούστατο κανόνα. Θα σας σώσει από μεγάλες καταστροφές.

Ωστόσο καμία καταστροφή δεν συγκρίνεται με αυτήν που θα πάθετε αν κάνετε κάτι στη θύρα επεκτάσεων με την Amiga σε λειτουργία! Η θύρα αυτή βλέπει όλο το εσωτερικό της Amiga, σήματα, τροφοδοσίες και buses, με αποτέλεσμα η σύνδεση μιας μνήμης, digitizer, σκληρού δίσκου, Action Replay κ.λπ. χωρίς την Amiga στο OFF να έχει σχεδόν 100% καταστροφικά αποτελέσματα για Amiga ΚΑΙ περιφερειακό. Απλούστερα είναι τα πράγματα στις θύρες των mouse/joystick, όμως και εκεί εγκυμονούν κίνδυνοι κυρίως από εξαρτήματα με μεταλλικό βύσμα. Αυτό από λανθασμένο χειρισμό μπορεί να βραχυκυκλώσει την τροφοδοσία (+5V) με τη γείωση ή κάτι άλλο που βρίσκεται εκεί και να έχει ως αποτέλεσμα μια καταστροφή, σχετικά μικρών διαστάσεων.

Σε ό,τι αφορά τα drives, είναι δυνατόν να αποφευχθούν οι καταστροφές σε μεγάλο βαθμό, τοποθετώντας με προσοχή τις δισκέτες. Πολλές φορές "μαγκώνουν" τους διακόπτες και τους σπάζουν. Γενικά, η απότομη χρήση τους καταπονεί το μηχανισμό, καθιστώντας τον πιο επιρρεπή στις αποτυχίες. Οι κάτοχοι των σκληρών δίσκων, τώρα, πρέπει να προσέχουν τα εξής: Πάντα, προτού ξεκινήσετε το σύστημα, ελέγχετε τη σωστή εφαρμογή του σκληρού με την κεντρική μονάδα. ΠΟΤΕ μη "χτυπάτε" το μηχάνημα, όταν ο υπολογιστής βρίσκεται σε λειτουργία. Αυτό αναφέρεται σε όλους τους κατόχους σκληρών δίσκων, ανεξαρτήτως μηχανήματος.

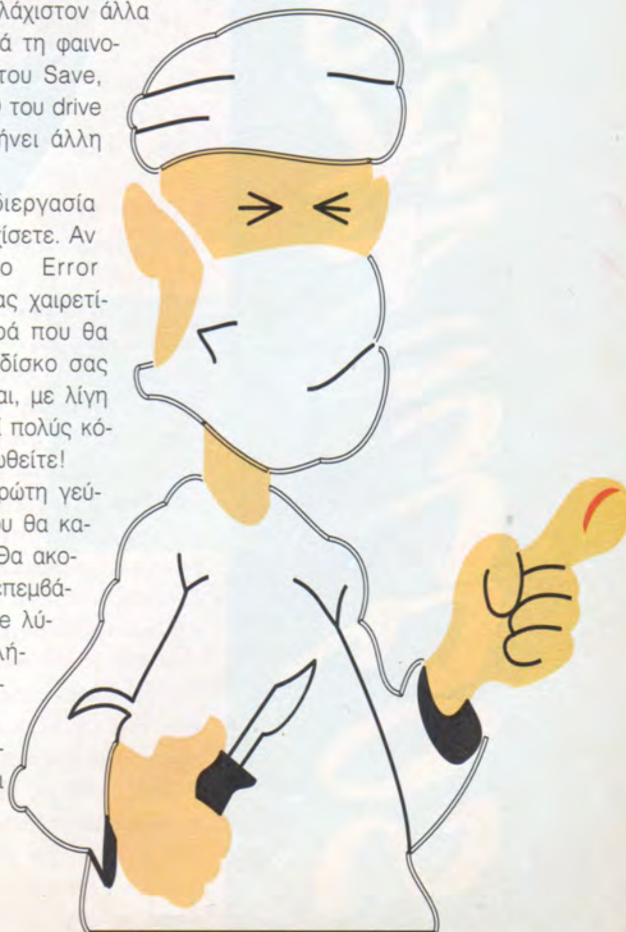
Οι κραδασμοί μεταφέρονται στις κεφαλές, οι οποίες έχουν από την επιφάνεια του δίσκου απόσταση μικρότερη από το πάχος μιας τρίχας, χωρίς όμως να ακουμπάνε! Αν ακουμπήσουν, η επιφάνεια χαράσσεται και αχρηστεύεται τοπικά. Βέβαια, το πρόβλημα διορθώνεται με κάποιο πρόγραμμα που "σημαδεύει" το χαλασμένο τμήμα του δίσκου, όμως δεν υπάρχει λόγος να χάνετε από τη χωρητικότητά του! Σημειωτέον ότι ένας σκληρός δίσκος μπορεί να έχει bad tracks από το εργοστάσιο ή ...από τον προηγούμενο κάτοχό του.

Μια τελευταία συμβουλή, προτού κλείσουμε γι' αυτόν το μήνα: μετά από εντολές τύπου SAVE κ.λπ. σε προγράμματα, μη βιάζεστε να κάνετε RESET. Ο τρόπος με τον οποίο χρησιμοποιεί τα drives το λειτουργικό σύστημα της Amiga απαιτεί κάποιο minimum χρονικό διάστημα αναμονής, για να γραφτούν τα buffers στο δίσκο, μήπως και χρειαστεί κάτι ακόμα, για βελτιστοποίηση της απόδοσης του multitasking περιβάλλοντος. Ετσι, περιμένετε τουλάχιστον άλλα 10 δευτερόλεπτα μετά τη φαινομενική ολοκλήρωση του Save, μέχρι να δείτε το LED του drive να ανάβει και να σβήνει άλλη μία φορά.

Τότε τελείωσε η διεργασία και μπορείτε να συνεχίσετε. Αν κάνετε λάθος, το Error Validating Disk θα σας χαιρετίσει την επόμενη φορά που θα χρησιμοποιήσετε το δίσκο σας (δισκέτα ή σκληρό) και, με λίγη ατυχία, ίσως χρειαστεί πολύς κόπος για να το ξεφορτωθείτε!

Αυτά λοιπόν σαν πρώτη γεύση από τα θέματα που θα καλύψει αυτή η στήλη. Θα ακολουθήσουν hardware επεμβάσεις αλλά και software λύσεις σε συχνά προβλήματα που θα αντιμετωπίσετε.

Τον επόμενο μήνα ίσως να χρειαστεί και το κολλητήρι σας!



THE ADVENTURES OF DR FRANKEN

Ο Dr Franken σχεδιάζει ένα ταξιδάκι με την αγαπημένη του Bitsy, όταν ξαφνικά ανακαλύπτει ότι η Bitsy δεν έχει διαβατήριο. Και επειδή το ταξίδι δεν χωρεί αναβολή, βρίσκεται μία εναλλακτική λύση για να περάσει η Bitsy τα σύνορα: η Bitsy θα διαλυθεί στα "εξ ων συνετέθη", και κάθε κομμάτι της θα τοποθετηθεί σε πακέτο, το οποίο θα μεταφερθεί ταχυδρομικώς στον προορισμό του ζεύγους, όπου η Bitsy θα επανασυναρμολογηθεί.



Ολοι οι υπολογισμοί όμως έγιναν χωρίς... τον ξενοδόχο, δηλαδή την ταχυδρομική υπηρεσία, η οποία διασκόρπισε τα πακέτα με τα μέλη της Bitsy σε όλα τα μέρη της Γης, εκτός από τον πραγματικό προορισμό τους. Ο Dr Franken πρέπει τώρα να ψάξει για τα διασκορπισμένα πακέτα, για να μπορέσει να συναρμολογήσει ξανά την αγαπημένη του. Οπως θα περιμένατε, τα πακέτα δεν έχουν πέσει στις πιο ήρεμες τοποθεσίες του πλανήτη, αλλά σε περιοχές γεμάτες τσεκουροφόρους μάγειρες, ζόμπι, ιπτάμενα κεφάλια, μάγισσες πάνω στα σκουπόξυλά τους και άλλα ανάλογα πλάσματα, έτοιμα να ρουφήξουν την ενέργεια του Dr Franken. Ο ήρωάς μας μπορεί βέβαια να ανταποδώσει τις αβρότητες και γι' αυτόν ακριβώς το σκοπό οι κατασκευαστές του παιχνιδιού τον εφοδίασαν με αρκετές κινήσεις, τόσο επιθετικές όσο και αμυντικές.

Αλλά ακόμα και στην περίπτωση όπου οι επιθέσεις δεν μπορούν να αποκρουστούν, ο Dr Franken μπορεί να αναπληρώσει τη χαμένη του ενέργεια μαζεύοντας μπαταρίες.

Αν και οι ήρωες του παιχνιδιού είναι βγαλμένοι από ταινίες τρόμου, το ίδιο το παιχνίδι είναι περισσότερο χιουμοριστικό παρά θρίλερ.

Ολοι οι τομείς του παιχνιδιού βρίσκονται σε πολύ υψηλά επίπεδα, συνθέτοντας ένα κομμάτι, το οποίο σίγουρα γεννά αισθήματα υπερηφάνειας στη Nintendo και αυξάνει τις μετοχές του SNES στην αγορά των κονσολών.



VIRTUAL PINBALL





Πάντα πιστεύατε ότι μπορούσατε να τα καταφέρετε καλύτερα από την Bally και τον Gottlib στο σχεδιασμό τραπεζιών φλίπερ, αλλά δεν μπορούσατε να το αποδείξετε, έτσι δεν είναι;

Λοιπόν, τώρα έχετε την ευκαιρία να δώσετε υπόσταση στις ιδέες σας χάρη στην Electronic Arts και να διαπρέψετε στο χώρο αυτό.

Το "Virtual Pinball" σάς δίνει όλα τα υλικά για να συνθέσετε το φλίπερ των ονείρων σας, εξαλείφοντας, αν θέλετε, την πιθανότητα να καταλήξει η μπάλα στις ανεπιθύμητες διαδρομές, γνωστές ως "λούκια".

Λάστιχα, στόχοι, "παπάδες" και όλα τα άλλα γνωστά εξαρτήματα είναι στη διάθεσή σας για να δημιουργήσετε.

Αν βέβαια δεν έχετε όρεξη για δημιουργία αλλά προτιμάτε τη δράση, υπάρχουν αρκετά έτοιμα φλίπερ, στα οποία μπορείτε να δοκιμάσετε τις ικανότητές σας, δυστυχώς όμως δεν είναι ιδιαίτερα καλοσχεδιασμένα, οπότε θα πρέπει να ασχοληθείτε με το σχεδιαστικό τμήμα του παιχνιδιού, προκειμένου να έχετε στη διάθεσή σας ένα αξιοπρεπές τραπέζι.

Συνολικά, πρόκειται για ένα αρκετά καλό παιχνίδι, το οποίο υστερεί όμως κάπως στον τομέα των γραφικών.

SENSIBLE SOCCER



Το "Sensible Soccer" έχει συνδέσει το όνομά του με μία από τις μεγαλύτερες αντιπαραθέσεις που έχουμε παρακολουθήσει και, πιο συγκεκριμένα, με τη διαμάχη μεταξύ των οπαδών του και των οπαδών του "Kick Off", αναφορικά στο ποιο παιχνίδι ήταν καλύτερο στην Amiga. Η διαμάχη αυτή ποτέ δεν τελείωσε - δεν μπορούσε άλλωστε να υπάρξει νικητής - όμως το "Sensible Soccer" ήδη μπλέχτηκε σε μία ακόμη, διεκδικώντας τον τίτλο της καλύτερης προσομοίωσης ποδοσφαίρου από τη "FIFA International Soccer", με φόντο το Mega Drive αυτή τη φορά.

Η Sony έκανε πάρα πολύ καλή δουλειά, σε ό,τι αφορά τη μεταφορά του παιχνιδιού από την Amiga στο Mega Drive.



Τα γραφικά είναι πολύ καλά - θα μπορούσαμε να πούμε ότι είναι και βελτιωμένα - και το ίδιο ισχύει και για τον ήχο. Στο παιχνίδι υπάρχουν όλα τα χαρακτηριστικά που συναντούσαμε στην προηγούμενη έκδοση και έτσι η αίσθηση του παιχνιδιού έχει μείνει απαράλλακτη, συμπεριλαμβανομένου και του πολύ γρήγορου ρυθμού.

Οι ποδοσφαιρόφιλοι κάτοχοι του Mega Drive δεν θα αισθάνονται πλέον παραμελημένοι...

THE LAWNMOWER MAN

Το "Lawnmower man" αποτελεί μεταφορά στα κυκλώματα του SNES της ομώνυμης ταινίας, την οποία όμως δεν έχουμε δει μέχρι τώρα στη χώρα μας. Σύμφωνα με το - μάλλον περίεργο - σενάριο, κάποιος ασήμαντος άνθρωπος, επ' ονόματι Jobe, έχει καταφέρει να ταυτιστεί με την τεχνική της ιδεατής πραγματικότητας (virtual reality) και μέσα από τον κόσμο του απειλεί να ενοποιηθεί με τη γνώση, η οποία βρίσκεται αποθηκευμένη στους υπολογιστές όλου του κόσμου. Δεν είναι απόλυτα κατανοητό το τι συνεπάγεται αυτή η εξέλιξη, όμως δείχνει άσχημη και πρέπει να την αποτρέψετε.



Οπλισμένος λοιπόν με ένα πιστόλι πλάσματος και έναν εκτοξευτή ρευμάτων bit (!) μπαίνετε στον κόσμο του παιχνιδιού, ο οποίος είναι ένα μείγμα αληθινής και ιδεατής πραγματικότητας. Περνάτε από τη μία διάσταση στην άλλη διερχόμενοι μέσα από ειδικές πύλες και σε κάθε κόσμο θα συναντήσετε τόσο πίστες με πλατφόρμες όσο και τρισδιάστατες πίστες με δράση τύπου shoot'em up. Το παιχνίδι χωρίζεται σε οκτώ πίστες, καθεμία από τις οποίες περιέχει αρκετά υπο-επίπεδα. Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι πάρα πολύ καλά και τα τρισδιάστατα τμήματα κινούνται με εντυπωσιακή ταχύτητα.



Ο ήχος είναι επίσης καλός, αλλά το ισχυρότερο στοιχείο του παιχνιδιού είναι η αίσθησή του, που περιέχει αρκετή δόση μυστηρίου. Και το περίεργο σενάριο δεν είναι άσχετο με αυτό...

THE SETTLERS

Μέχρι τώρα, έχουμε δει παιχνίδια στο στιλ του "Populous", όπου ως υπέρτατο ον καθορίζετε τις τύχες των ανθρώπων, καθώς και παιχνίδια τύπου "Sim City", στα οποία προσπαθείτε να διοικήσετε μια πόλη με τον καλύτερο δυνατό τρόπο. Η "Blue Byte", βλέποντας ότι τέτοια παιχνίδια τυγχάνουν καλής υποδοχής από το κοινό, αποφάσισε να συνδυάσει τα καλύτερα κομμάτια από τους δύο κόσμους και να τα ενσωματώσει στο "The Settlers".



Στο παιχνίδι αυτό ξεκινάτε από ένα μικρό κάστρο και έχετε ως στόχο να φτιάξετε μια πόλη, η οποία θα λειτουργεί εύρυθμα σε καιρούς ειρήνης και θα είναι ικανή να αντέξει σε επιθέσεις εχθρών. Ολα αυτά προϋποθέτουν πλήρη εκμετάλλευση των φυσικών πόρων, όπως ορυχεία, δάση κ.λπ. Φυσικά, πάντα πρέπει να ρίχνετε μια ματιά στο τι απεργάζονται οι γείτονές σας, μια και ο ανταγωνισμός για την εκμετάλλευση των ίδιων πόρων και η διεκδίκηση των ίδιων εδαφών για πολεοδομική επέκταση οδηγούν με μαθηματική ακρίβεια σε πολεμική σύγκρουση. Οι συγκρούσεις, πάντως, είναι οι πιο αναίμακτες που έχουμε δει: δύο ιππότες, ένας από κάθε αντιμαχόμενη πλευρά, μονομαχούν μέχρι θανάτου και ο νικητής θα είναι και ο νέος κάτοχος της διεκδικούμενης περιοχής.

Η "Blue Byte" επένδυσε πολύ μεγάλη προσπάθεια στα γραφικά και την κίνηση του παιχνιδιού, με αξιοζήλευτα αποτελέσματα: όλοι οι χαρακτήρες διαθέτουν πολλές ακολουθίες κινήσεων και κάθε στιγμή στην οθόνη υπάρχουν πολλοί χαρακτήρες που κάνουν διάφορες ενέργειες.

Ο ήχος είναι επίσης πολύ καλός, με διάφορα εφέ και μουσικά θέματα, ενώ το παιχνίδι είναι ιδιαίτερα εθιστικό και διαθέτει τόση ποικιλία, ώστε είναι πρακτικά αδύνατο να βρεθείτε στην ίδια κατάσταση δύο φορές. Το "The Settlers" είναι ένα παιχνίδι, το οποίο θα αγαπηθεί από όλους, είτε είναι φίλοι των παιχνιδιών στρατηγικής είτε όχι.

MARIO'S TIME MACHINE



Νομίζετε ότι ο Λεονάρντο ντα Βίντσι έφτιαξε μόνος του τη Μόνα Λίζα; Μήπως πιστεύετε ότι τυχαία έπεσε το μήλο στο κεφάλι του Ισαάκ Νεύτωνα; Λοιπόν, ζούσατε σε μια πλάνη. Πίσω από αυτά τα ιστορικά γεγονότα όπως και από πολλά άλλα, κρύβεται ο γνωστός μας υδραυλικός, ο Mario! Και για να δείτε με τα μάτια σας όλα τα ιστορικά γεγονότα στα οποία έχει συμβάλει ο Mario, δεν έχετε παρά να βάλετε το κατάλληλο cartridge στο SNES σας.

Στο "Mario's Time Machine" ταξιδεύετε στο χρόνο και βοηθάτε σημαντικά πρόσωπα να ολοκληρώσουν το έργο τους. Για να τα καταφέρετε, πρέπει πρώτα να απαντήσετε σε ορισμένες ερωτήσεις και, στη συνέχεια, να επιβιώσετε σε ένα κλασικό παιχνίδι Mario.

Το τελευταίο δεν θα είναι καθόλου δύσκολο για τους σκληραγωγημένους παίκτες, οι οποίοι θα θεωρήσουν το παιχνίδι εύκολο και μάλλον βαρετό. Αλλά το παιχνίδι δεν απευθύνεται σε αυτή την κατηγορία παικτών. Προορίζεται για εκείνους που μπορούν να επωφεληθούν και από το πρώτο στάδιο μαθαίνοντας κάτι, δηλαδή σε μικρής - σχετικά - ηλικίας άτομα. (Αυτό βέβαια δεν σημαίνει ότι οι μεγαλύτεροι ξέρουν όλες τις απαντήσεις.)



Ακόμη λοιπόν και αν είστε φανατικός των παιχνιδιών του Mario, μην τρέξετε να το αποκτήσετε, αν δεν βεβαιωθείτε ότι πραγματικά είναι το παιχνίδι που ψάχνετε.

EVASIVE ACTION



Η Mindscape είναι μια εταιρία, η οποία ειδικεύεται στα παιχνίδια προσομοίωσης. Ετσι, η κυκλοφορία ενός νέου προσομοιωτή πτήσης από την εταιρία αυτή σίγουρα δεν αποτελεί γεγονός, το οποίο θα περάσει απαρατήρητο. Το "Evasive Action" θα σας ανεβάσει λοιπόν στους αιθέρες, ταυτόχρονα όμως θα σας ταξιδέψει και στο χρόνο, μια και μπορείτε να πετάξετε με αεροπλάνα των δύο παγκόσμιων πολέμων καθώς και σημερινά ή, ακόμη, και μελλοντικά αεροσκάφη. Το "Evasive Action" δεν θα είναι γεμάτο περίπλοκες αποστολές, όπως πολλά παιχνίδια της κατηγορίας: είναι επικεντρωμένο στις αερομαχίες και σκοπός σας είναι να καταρρίψετε όσο το δυνατόν περισσότερα εχθρικά αεροπλάνα, ανταμείβοντας τις περίτεχνες ενέργειες με επιπλέον πυρομαχικά και καύσιμα. Το παιχνίδι προσφέρει τη δυνατότητα να παίζουν δύο παίκτες αντιμέτωποι στο ίδιο μηχάνημα, όπου κάθε παίκτης έχει το δικό του μισό της οθόνης, είτε σε διαφορετικά μηχανήματα συνδεδεμένα με modem, είτε μέσω της σειριακής θύρας. Το μόνο αρνητικό στο παιχνίδι είναι ότι για να είναι όλα ομαλά, απαιτείται μηχάνημα με 486, αν και δεν αποκλείεται να γίνουν μέχρι την τελική κυκλοφορία του προϊόντος κάποιες βελτιώσεις, ώστε και οι 386 στα 40 MHz να αποτελούν ικανοποιητική πλατφόρμα.



PANG!

Το "Pang!" ξεκίνησε τη σταδιοδρομία του το 1989 από τα coin–ops και από τότε διήνυσε μεγάλη απόσταση μέσα στη βιομηχανία παιχνιδιών και πέρασε από πολλές CPU, προτού φθάσει στο Game Boy. Για όσους δεν γνωρίζουν τι εστί "Pang!", πρόκειται για ένα παιχνίδι όπου πρέπει να απαλλάξετε τον κόσμο από τις δολοφονικές φούσκες. Επισκέπτεστε, λοιπόν, διάφορες πίστες ανά τον κόσμο, σε καθεμία από τις οποίες εμφανίζεται ένας αριθμός από φούσκες. Χτυπώντας μία φούσκα, αυτή χωρίζεται στα δύο, ωσότου φθάσει σε ένα ελάχιστο μέγεθος οπότε με ένα χτύπημα εξαφανίζεται. ΚΓια να μη δημιουργηθεί πάντως εσφαλμένη εντύπωση, πρέπει να επισημάνουμε ότι το παιχνίδι κάθε άλλο παρά κακό είναι: απλώς θα μπορούσε να είναι αρκετά καλύτερο.

VIRTUAL SOCCER



Παρά το γεγονός ότι το SNES κυκλοφορεί εδώ και πολύ καιρό, δεν έχει αποκτήσει ένα παιχνίδι ποδοσφαίρου που να ξεχωρίζει.

Το "Virtual Soccer" έρχεται, σύμφωνα με τους δημιουργούς του, να καλύψει το κενό και πραγματικά καταφέρνει να εντυπωσιάσει με τα γραφικά του, τα οποία είναι τα καλύτερα που έχουμε δει σε παιχνίδι ποδοσφαίρου, ενώ προσφέρει επίσης και τρεις διαφορετικές οπτικές γωνίες για το γήπεδο, με την κάμερα να βρίσκεται πίσω από κάποιο τέρμα, πάνω από το γήπεδο ή στα πλάγια. Οι παίκτες κινούνται πολύ ομαλά, διαθέτουν πλούσιο ρεπερτόριο κινήσεων και η δράση είναι γρήγορη. Ομως, από το σημείο αυτό και μετά αρχίζουν τα δύσκολα. Ο χειρισμός των παικτών δεν δίνει τη σωστή αίσθηση, στερώντας το παιχνίδι από την απαραίτητη φυσικότητα. Το φάλτσο δεν έχει ιδιαίτερο αποτέλεσμα, ενώ η τροχιά και η δύναμη της μπάλας στις πάσες και τα σουτ δείχνουν αυστηρά προκαθορισμένες. Επίσης, όταν παίξετε με αντίπαλο τον υπολογιστή, έχετε τόσες πιθανότητες να κερδίσετε όσες έχουν και τα νησιά Φαρόε παίζοντας ενάντια στη Γερμανία στο Μόναχο και με εχθρική μάλιστα διαιτησία.

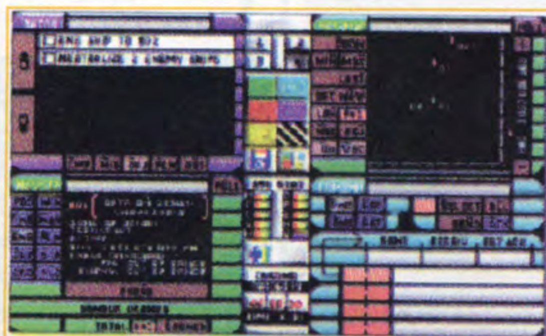
Είναι πρακτικά αδύνατο να αποσπάσετε την μπάλα από τα πόδια των αντιπάλων σας, ενώ όλες οι πάσες σας είναι καταδικασμένες να κοπούν προτού φτάσουν στον προορισμό τους. Με αντίπαλο κάποιο φίλο σας, τα πράγματα καλυτερεύουν και μπορείτε να ελπίζετε σε κάτι. Αν λοιπόν έχετε εξασφαλισμένο αντίπαλο για αγώνα μεταξύ δύο παικτών, τότε το "Virtual Soccer" είναι ένας καλός υποψήφιος για αγορά. Στην αντίθετη περίπτωση, όμως, μείνετε μακριά...

WHEN TWO WORLDS WAR

"Ωραία μέρα σήμερα για ένα διαπλανητικό ταξίδι", σκέφτηκε ο ήρωας του παιχνιδιού ένα πρωινό. "Ας βρούμε έναν ανεξερεύνητο πλανήτη με πλούσιους φυσικούς πόρους και ας χτίσουμε σε αυτόν αγροκτήματα, πόλεις και πυρηνικές εγκαταστάσεις. Α! να μην ξεχάσω τα όπλα μαζικής καταστροφής, για την περίπτωση που θα τύχει να συναντήσουμε κατοίκους." Αν οι σκέψεις του ήρωά μας σας φέρουν στο μυαλό το "Utopia", δεν έχετε άδικο, μια και το παιχνίδι φαίνεται να κινείται στις ίδιες κατευθύνσεις, συμπεριλαμβάνοντας μάλιστα και στρατιωτική δράση που έλειπε από αυτό. Θα πιστέυε λοιπόν κάποιος ότι το "When two worlds war" είναι καλύτερο από το "Utopia", μια και είναι πιο πλούσιο. Δυστυχώς, όμως, τα πράγματα δεν είναι έτσι, κυρίως γιατί η δράση είναι εξαιρετικά αργή, σχεδόν σαν ταινία του Αγγελόπουλου. Και αν στην ταινία αυτό μπορεί να θεωρηθεί καλό ή κακό, ανάλογα με τις προτιμήσεις του καθενός, στο παιχνίδι δεν υπάρχει δεύτερη άποψη. Το γεγονός, πάντως, ότι τρεις συντάκτες έχουν κοιμηθεί προσπαθώντας να φτάσουν κάπου στο παιχνίδι, είναι ένδειξη ότι αποτελεί καλό φάρμακο για την αϋπνία, αλλά θα πρέπει να χορηγείται μόνο με ιατρική συνταγή...

RULES OF ENGAGEMENT 2

Το Elite ποτέ δεν πεθαίνει - απλώς μετεμψυχώνεται και το πνεύμα του γυρνά από σώμα σε σώμα. Μόνο που τη φορά αυτή η ψυχή του Elite μπήκε στο σώμα του ασχημόπαπου, χωρίς μάλιστα να έχετε την ελπίδα να δείτε έναν όμορφο κύκνο μετά από κάποιο διάστημα... Στο "Rules of Engagement 2", λοιπόν, γυρνάτε από γαλαξία σε γαλαξία, αγοράζοντας και πουλώντας εμπόρευμα και μαχόμενος με τους πειρατές, οι οποίοι θέλουν να σας αποσπάσουν το εμπόρευμα χωρίς να πληρώσουν. Μπορείτε ακόμη να επιλέξετε τους αντιπάλους σας, όμως μην περιμένετε να είναι καλοί μαζί σας επειδή τους δείξατε κάποια συμπάθεια. Για να μάθετε ωστόσο τα πάντα για το παιχνίδι, θα πρέπει να διαβάσετε το ογκωδέστατο εγχειρίδιο, κάτι που απαιτεί πάνω από μισή μέρα από τη ζωή σας.



Στα γραφικά αναφερθήκαμε παραπάνω. Ο χαρακτηρισμός "μέτρια" είναι επιεικής, μπορούμε όμως να αποδώσουμε χειρότερο χαρακτηρισμό για το σχεδόν ανύπαρκτο ήχο. Το παιχνίδι εμφανώς ποντάρει στον πλούσιο εσωτερικό του κόσμο για να σας προσελκύσει - μην ξεχνάτε ότι εκεί βρίσκεται η ψυχή του "Elite". Δεν έχουμε λοιπόν ένα παιχνίδι, το οποίο θα ερωτευτείτε με την πρώτη ματιά, αλλά αν έχετε υπομονή, μπορείτε να δημιουργήσετε μια μακροχρόνια φιλία.

ΠΑΙΞΤΕ ΚΑΙ ΚΕΡΔΙΣΤΕ!

ΚΑΛΗ ΧΡΟΝΙΑ!





Ο Πρωτοχρονιάτικος διαγωνισμός του **PIXEL** και της **Computer ALFA**, χάρισε στους επτά τυχερούς πολλά δώρα και ένα καταπληκτικό ξεκίνημα για το 1994.

ΟΙ ΝΙΚΗΤΕΣ

1) Amiga 600 & Έγχρωμη Οθόνη 1084S
Κατερίνα Λευτέρη, 16 ετών, Πάγου 137, Σύρος

2) Amiga 600
Νίκος Κουτσομάρκος, 14 ετών, Πέρδικας 29, Θεσσαλονίκη

3) Pacman Joystick
Στυλιανός Κουνταλής, 21 ετών, Γράμμου 51, Μπραχάμι
Αντώνης Τσαγκαλίδης, 19 ετών, Γκαμπέση 12, Μανιάκι, Καστοριά
Δημήτρης Πολυχρονιάδης, 23 ετών, Μιαούλη 28, Αιγάλεω
Μανώλης Τραμπάκος, 24 ετών, Ευκλαΐδου 28, Κερατσίνι
Σταυρούλα Χριστοδούλου, 24 ετών, Αγίας Παρασκευής 31, Αγία Παρασκευή

ΟΙ ΕΠΙΛΑΧΟΝΤΕΣ

Φωκίων Ορφανός, Σηλυβρίας 52, Ν. Σμύρνη
Γρηγόρης Βακάλης, Ιππολύτου 8, Αθήνα
Θεόδωρος Κοντόπουλος, Χρονοπούλου 37, Αθήνα
Σωτήρης Τσατσάρας, Μιαούλη 46, Ελασσόνα Λαρίσης
Νίκος Σάββας, Αθηνών 21, Βούλα
Γιώργος Δούζας, Ψαρρών 12, Βάρκιζα
Ηλίας Λειβαδαρός, Γρηγορίου Ε' 24, Αθήνα

ΟΙ ΣΩΣΤΕΣ ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ ΤΟΥ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ

1. Πού έγινε το Grand Prix III;
   Στο γήπεδο Απόστολου Νικολαΐδη στη Λεωφόρο Αλεξάνδρας
2. Σε ποιο τεύχος ήταν θέμα εξωφύλλου τα CD-ROM Games;
   Τεύχος 69 (Σεπτέμβριος 1990) ή/και τεύχος 85 (Φεβρουάριος 1992)
3. Σε διπλό τεύχος Ιουλίου-Αυγούστου του PIXEL δημοσιεύθηκε ένα συγκριτικό άρθρο για τρία μηχανήματα. Ποια ήταν αυτά;
   Atari ST - Amiga - Archimedes
4. Τι θέμα εξωφύλλου είχε το τεύχος Οκτωβρίου 1991 του PIXEL;
   Sexy Software - Νυχτερινές Ιστορίες
5. Ο Larry Laffer σε ποιο τεύχος ήταν στο εξώφυλλο;
   Τεύχος 82 (Νοέμβριος 1991)
6. Η Amiga 500+ σε ποιο τεύχος του Pixel ήταν στο εξώφυλλο;
   Τεύχος 83 (Δεκέμβριος 1991)
7. Ποιο multi-user game έγινε special review στο τεύχος Σεπτεμβρίου 1992 του PIXEL;
   Air Warrior
8. Σε ποιο τεύχος του PIXEL πρωτοεμφανίστηκε η νέα στήλη On-Line;
   Τεύχος 89 (Ιούνιος 1992)
9. Ποια αποκλειστικότητα παρουσίασε τον Απρίλιο του 1992 το PIXEL;
   Amiga 600
10. Στο τεύχος Μαρτίου του 1992 ποιον υπολογιστή και ποια παιχνιδομηχανή παρουσίαζε στο εξώφυλλό του το PIXEL;
    Atari Mega STE - SEGA Game Gear

Οι νικητές μπορούν να παραλάβουν τα δώρα τους από τα γραφεία του PIXEL (Λ. Συγγρού 44, Αθήνα) μέχρι και τις 28.2.1994. Τα δώρα είναι προσωπικά και δεν ανταλλάσσονται με χρήματα. Σε περίπτωση που κάποιος από τους νικητές δεν παραλάβει το δώρο του μέχρι τις 28.2.94, θα το παραλάβει ο εκάστοτε επιλαχών.

Το PIXEL ευχαριστεί θερμά τους αναγνώστες του για τη συμμετοχή τους στο διαγωνισμό, καθώς και την εταιρία **Computer ALFA** (Θηβών 360, Αιγάλεω 122 44, Τηλ.: 5313336, 5981621, Fax: 5310419) για την ευγενική προσφορά των δώρων.

CONSOLE SPECIAL REVIEW





• του Umberto Grelloni

Ο τρομερός ιππότης Arthur πριν από αρκετά χρόνια είχε καταπνίξει την τρομερή εξέγερση των φαντασμάτων από το βασίλειο των δαιμόνων, τα οποία απειλούσαν τη Γη, και κατάφερε να διασώσει την πριγκίπισσα Guinevere. Εκτοτε, ταξιδεύει σε ολόκληρο τον κόσμο ψάχνοντας για τα πανίσχυρα όπλα της λευκής μαγείας.

Δυστυχώς, όμως, η χώρα του λυμαίνεται για μια ακόμα φορά από τρομερά ξόρκια. Ο Sardius, ο αυτοκράτορας του κακού, δεν το έβαλε κάτω και επέστρεψε με άγριες διαθέσεις. Αρπαξε και πάλι την πριγκίπισσα και την οδήγησε σε μυστικές κρύπτες στη ζώνη των φαντασμάτων. Δαίμονες και τρομερά όντα αναβίωσαν ξανά και κυρίευσαν την περιοχή. Ο Arthur πρέπει για μια ακόμη φορά να επιβιώσει στο δύσκολο και γεμάτο κινδύνους ταξίδι στα βάθη του βασιλείου των δαιμόνων. Στο ταξίδι του θα συναντήσει βαμπίρ, δαίμονες που σπέρνουν το θάνατο με ένα και μόνο άγγιγμά τους, σαρκοβόρα φυτά, η γη θα ραγίσει, η θάλασσα θα αγριέψει και οι δυνάμεις του κακού δεν θα τον αφήσουν σε ησυχία.



Η μόνη βοήθεια, που θα έχει κατά τη διάρκεια του δύσκολου ταξιδιού του, θα είναι το κουράγιο, οι ικανότητές του και τα μυστικά όπλα που θα βρει καθ' οδόν. Εμπρός λοιπόν Arthur, πάρε το σπαθί σου, έφτασε η στιγμή να ξεκινήσεις την αποστολή σου!

Στην οθόνη των τίτλων θα βρούμε δύο επιλογές, game start και option mode. Στη δεύτερη επιλογή μπορούμε να αλλάξουμε ορισμένα από τα χαρακτηριστικά του παιχνιδιού, όπως το επίπεδο δυσκολίας - αν θέλουμε να είναι εύκολο ή δύσκολο (για επαγγελματίες κυνηγούς φαντασμάτων) -, το χειρισμό και τις διάφορες λειτουργίες των πλήκτρων, καθώς επίσης και με πόσες ζωές θέλουμε να ξεκινήσουμε, οι οποίες μπορούν να φτάσουν μέχρι και τις εννέα (αν δεν επέμβουμε, ξεκινάμε πάντα με τρεις ζωές).

Αφού διαλέξουμε τον τρόπο που θα ξεκινήσουμε, είμαστε έτοιμοι να δώσουμε σκληρές και επικίνδυνες μάχες, οι οποίες θα μας κόψουν την ανάσα. Εχουμε μπροστά μας οχτώ τρομακτικούς λαβυρίνθους, με πάρα πολλούς κινδύνους, θα χρειαστεί να παλέψουμε με ολόκληρες στρατιές κολασμένων, ενώ μερικές φορές θα πρέπει να πολεμήσουμε ακόμη και χωρίς την πανοπλία μας. Εδώ πρέπει να διευκρινίσουμε πως ξεκινάμε με τη σιδερένια πανο-







ΕΙΔΟΣ:	ARCADE
ΜΟΡΦΗ:	SUPER NES
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ:	NINTENDO
ΠΑΙΚΤΗΣ:	1

πλία, η οποία μας προστατεύει από ένα και μόνο χτύπημα.

Τα γραφικά του παιχνιδιού αξίζουν συγχαρητήρια. Κάθε πίστα έχει και το δικό της χρώμα, τη δική της μουσική επένδυση, τα δικά της ξεχωριστά και καλοσχεδιασμένα background, τα δικά της καταπληκτικά ηχητικά εφέ, με αποτέλεσμα να προκύπτει ένα πάρα πολύ καλό σύνολο, το οποίο κερδίζει με την πρώτη ματιά τον gamer.

Πολλοί ίσως να το θυμούνται από τις αίθουσες των coin ops, όπου είχε εμφανιστεί το παιχνίδι για πρώτη φορά ή, ίσως αργότερα, από την έκδοση του ίδιου παιχνιδιού στην Amiga. Συγκρίνοντας το παιχνίδι με τα δύο προαναφερθέντα μηχανήματα, θα τολμούσαμε να ισχυριστούμε πως πλησιάζει κατά μεγάλο βαθμό αυτό των coin ops, ενώ στην "κόντρα" με την έκδοση για Amiga το Super Ghouls'n'Ghosts του Super Nes προηγείται σταθερά από το Ghost'n'Goblins της Amiga.

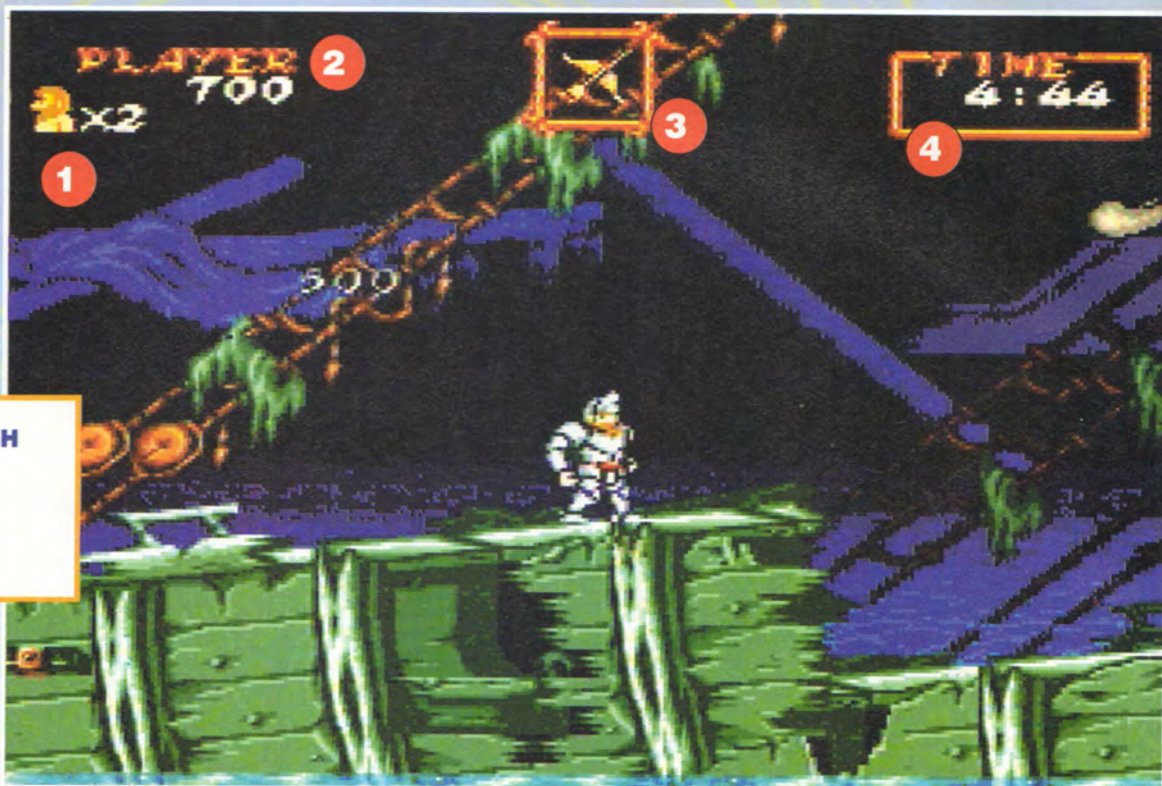
ΟΙ 8 ΑΠΟΣΤΟΛΕΣ

ΤΟ ΜΕΡΟΣ ΤΩΝ ΝΕΚΡΩΝ

Ξεκινάμε την πρώτη αποστολή μας στο "Στοιχειωμένο νεκροταφείο", όπου καθώς περπατάς ανοίγει η γη και ξεφυτρώνουν σαρκοβόρα ζόμπι έτοιμα να σε κατασπαράξουν, αν δεν ενεργήσεις γρήγορα και προσεκτικά.

Πραγματικά, πρέπει να το λέει η καρδιά σου για να διασχίσεις αυτή την καταραμένη γη! Αν καταφέρεις και τη διασχίσεις σώος, θα βρεθείς στο "δάσος του τρόμου" και στα απομεινάρια ενός αρχαίου κάστρου, στους τοίχους του οποίου μεγαλώνουν αιμοβόρα φυτά που για τροφή τους έχουν τους ανυποψίαστους περαστικούς.





ΚΥΡΙΑ ΟΘΟΝΗ
1: Ζωές
2: Βαθμοί
3: Οπλο
4: Χρόνος

Η ΦΟΥΡΤΟΥΝΙΑΣΜΕΝΗ ΘΑΛΑΣΣΑ

Πριν από πολλά χρόνια, αυτό το λιμάνι ήταν το σπίτι εκατοντάδων ναυτικών αλλά τώρα ολόκληρος ο κόλπος έχει ερημώσει και τα μόνα όντα που θα συναντήσεις είναι εξωτικά και τρομερά φαντάσματα. Τα ταραγμένα νερά της θάλασσας οδήγησαν στην τρέλα ακόμη και τους πιο έμπειρους εξερευνητές.

ΤΡΟΜΟΣ ΣΕ ΚΟΚΚΙΝΟ ΧΩΜΑ

Οταν κατέβεις εκεί κάτω, βαθιά στα έγκατα της Γης, θα δεις τη φλόγα του κακού να καίει ασταμάτητα μπροστά στους δίδυμους πύργους από λιωμένο χάλυβα και ανάμεσά τους υπάρχουν τρομερά φαντάσματα, τα οποία εκτονώνουν τα πιο φοβερά τους ένστικτα. Πρόσεχε!



ΤΟ ΣΤΟΜΑΧΙ ΤΟΥ ΔΑΙΜΟΝΑ

Ναι! Αν θέλεις να φτάσεις στην παγωμένη γη του αυτοκράτορα του κακού, πρέπει πρώτα να περάσεις μέσα από το απαίσιο στομάχι του κακού δαίμονα.

ΤΟ ΤΡΟΜΕΡΟ ΨΥΧΟΣ

Ολα καλά, βλέπω πως τα κατάφερες. Τώρα αρχίζουν τα δύσκολα. Χιόνια, θύελλες και πολύ κρύο σε περιμένουν στον παγωμένο κόσμο του αυτοκράτορα.

Πολλοί προσπάθησαν να φτάσουν έως εδώ, κανείς όμως δεν κατάφερε να γυρίσει πίσω ζωντανός. Το παλάτι του αυτοκράτορα, περικυκλώνεται από ένα τοίχος από ατόφιο πάγο. Προσπάθησε να σκαρφαλώσεις, αλλά πρόσεξε πολύ μη συναντήσεις το μοιραίο.

ΤΟ ΚΑΣΤΡΟ ΤΟΥ ΑΥΤΟΚΡΑΤΟΡΑ

Αν καταφέρεις να ξεπεράσεις και το εμπόδιο του τοίχου, θα βρεθείς στην είσοδο του κάστρου. Να είσαι προσεκτικός, αλλιώς το κακό δεν θα αργήσει να γίνει.

Ο ΔΙΑΔΡΟΜΟΣ ΤΩΝ ΔΑΙΜΟΝΙΚΩΝ

Μόλις λίγα μέτρα μπροστά σου βρίσκεται το δωμάτιο του θρόνου του αυτοκράτορα. Ομως, για να φτάσεις ως εκεί, πρέπει πρώτα να αντιμετωπίσεις μια στρατιά από φαντάσματα.

ΤΟ ΔΩΜΑΤΙΟ ΤΟΥ ΘΡΟΝΟΥ

Ετοιμάσου, ο Sardius σε περιμένει. Μόνο το μαγικό μπρασελέ της πριγκίπισσας μπορεί να τον καταστρέψει και να τον εξαφανίσει μια για πάντα.

Κατά τη διάρκεια της περιπέτειάς σου στην αφιλόξενη γη, πρέπει να εξοντώσεις όλα τα αποκρουστικά πλάσματα που θα συναντήσεις.

Αρκετά από αυτά, αφού τα σκοτώσεις, θα πετάξουν και διάφορα αντικείμενα, τα οποία θα σου φανούν χρήσιμα. Σεντούκια που κρύβουν θησαυρούς όπως όπλα, μαγικές πανοπλίες, αλλά και δυσάρεστες εκπλήξεις, πιθάρια με έξτρα ζωές, όπλα ή bonus και σακιά με χρυσό, τα οποία θα σε βοηθήσουν να συγκεντρώσεις έξτρα πόντους.

Οπως αναφέραμε και στην αρχή, ξεκινάμε την αποστολή μας με τη σιδερένια πανοπλία, στην συνέχεια, και αφού χτυπάμε με το όπλο μας τα διάφορα σεντούκια που φυτρώνουν στη γη, μπορούμε να βρούμε τη χάλκινη πανοπλία, η οποία μας δίνει τη δύναμη να χρησιμοποιήσουμε τα μαγικά όπλα, όπως το μαγικό δρεπάνι, το μαγικό αστέρι, το μαγικό τόξο κ.λπ.

Υπάρχει και η χρυσή πανοπλία, η οποία μας προστατεύει και αυτή από ένα και μόνο χτύπημα, αλλά επιπλέον μάς επιτρέπει να αξιοποιήσουμε τις μαγικές ικανότητες που διαθέτουμε.

Τα προστατευτικά μας αντικείμενα δεν σταματούν εδώ. Επιπλέον, θα βρούμε και δύο διαφορετικού τύπου ασπίδες. Η πρώτη είναι η ασπίδα του φεγγαριού, η οποία παρέχεται μαζί με τη χρυσή πανοπλία και μας προστατεύει από μία βολή. Η δεύτερη ασπίδα ονομάζεται ασπίδα του ήλιου. Αυτή μας προστατεύει από τρεις βολές και μας βοηθάει να συγκεντρώσουμε γρήγορα τις μαγικές δυνάμεις.

ΜΑΓΕΙΑ

Μιλήσαμε για μαγεία. Και από μαγεία το παιχνίδι διαθέτει αρκετή, αρκεί να φοράμε τη χρυσή πανοπλία. Τα ξόρκια που διαθέτουμε εμφανίζονται στο πάνω μέρος της οθόνης και στο τετράγωνο του όπλου. Αρκεί ένας συνδυασμός πλήκτρων και - παφ! - ...ενεργοποιήθηκε το θανατηφόρο ξόρκι μας. Στη συνέχεια, θα εξετάσουμε ορισμένα ξόρκια και την αντίδραση του καθενός.





Ξεκινάμε με το μαγικό κεραυνό, που όταν τον εκτοξεύσετε, πετάγονται πανίσχυροι κεραυνοί σε τρεις διαφορετικές κατευθύνσεις και καταστρέφουν ό,τι βρεθεί στο δρόμο τους.

Το μαγικό ανεμοστρόβιλο, τον οποίο με το δρεπάνι σας απελευθερώνετε, δύο ανεμοστρόβιλους, οι οποίοι παρασύρουν και καταστρέφουν όλους τους εχθρούς που θα βρεθούν μπροστά τους. Την πυρηνική μαγεία, η οποία προκαλεί έκρηξη που αφανίζει τους εχθρούς κ.λπ.

ΧΡΗΣΙΜΕΣ ΣΥΜΒΟΥΛΕΣ

Να θυμάσαι πάντα τις πιο κάτω συμβουλές, γιατί θα σου φανούν χρήσιμες:

Τα καινούρια όπλα πάντα αντικαθιστούν τα παλιά. Προσέξτε, μην πάρετε κάποιο καινούριο όπλο, εκτός αν αυτό είναι πιο ισχυρό από το δικό σας. Προτού αποφασίσετε ποιο όπλο θα κρατήσετε σε κάθε διαδρομή, μελετήστε καλά τις ικανότητές του. Να ψάχνετε πάντα και με μεγάλη προσοχή για κρυμμένα σεντούκια θησαυρών, καθώς σχεδόν πάντα κρύβουν μέσα τους όπλα και πανοπλίες, που θα διευκολύνουν την αποστολή σας. Μην ξεχνάτε ότι ο Arthur μπορεί να κάνει και διπλό άλμα (το πρώτο στον αέρα), αν χρειαστεί να πηδήξει από τη μια άκρη στην άλλη. Επίσης, ψάξτε για τις νεράιδες, οι οποίες μπορούν να σας δώσουν ένα πολύ ισχυρό όπλο, απαραίτητο για να φέρετε σε πέρας την αποστολή σας.



Πραγματικά σε ορισμένες πίστες, όπως το νεκροταφείο των καραβιών, είναι από τα καλύτερα που έχουμε δει.

ΓΡΑΦΙΚΑ 95%



Τι καλύτερο θα μπορούσε να έχει;

ΗΧΟΣ 92%



Δεν είναι ιδιαίτερα πολύπλοκο από τη στιγμή που μπορείς να διαλέξεις και τα πλήκτρα που θα χρησιμοποιήσεις.

GAMEPLAY 90%



Θα ενθουσιάσει τους φίλους της καλής περιπέτειας.

ΓΕΝΙΚΑ 93%

Death before dishonour



MORTAL KOMBAT

● του Ηλία Μανεσιώτη



SPECIAL REVIEW

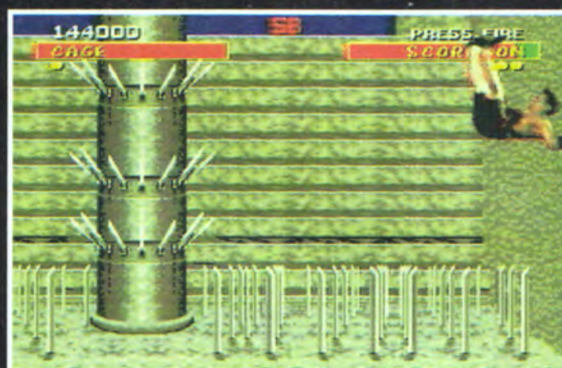
Το παιχνίδι που ξεσήκωσε θύελλα διαμαρτυριών φθάνει επιτέλους και στη χώρα μας. Δυστυχώς, εξετάζουμε μόνο τα formats για Amiga και Gameboy, μια και οι αντίστοιχες εκδόσεις για Sega Mega Drive, Gamegear και Nintendo Super NES δεν ήταν διαθέσιμες κατά τη διάρκεια της δοκιμής. Διαφορές, εκτός από τα γραφικά, παρουσιάζονται και στο gameplay, μια και στις εκδόσεις για Nintendo δεν υπάρχουν οι αιματηρές σκηνές, ενώ στο Mega Drive απαιτείται η εισαγωγή ειδικού κωδικού για να απολαύσετε το παιχνίδι χωρίς λογοκρισία. Περισσότερες πληροφορίες, όταν θα έχουμε στη διάθεσή μας και αυτές τις εκδόσεις.

ΤΟ ΣΕΝΑΡΙΟ

Ο διεφθαρμένος Shang Tsung διοργανώνει εδώ και 500 χρόνια ένα πρωτάθλημα πολεμικών τεχνών στο απομακρυσμένο νησί του και διατηρεί τη νεότητά του παίρνοντας τις ψυχές των ηττημένων από τον Goro, έναν τετράχειρο γίγαντα που παραμένει ανίκητος.

Σήμερα, επτά νέοι μαχητές, ειδήμονες όλοι των πολεμικών τεχνών, επιδιώκουν να εξαργυρώσουν τις ειδικές δυνάμεις τους με τον τίτλο του Μεγάλου Πρωταθλητή, επιβιώνοντας σε έναν αγώνα ζωής και θανάτου. Εχετε τη δυνατότητα να επιλέξετε τον ήρωα που θα ελέγχετε, ενώ ο δρόμος προς την κορυφή προϋποθέτει την αντιμετώπιση των υπόλοιπων έξι και τέλος του ίδιου του εαυτού σας, σε έναν αγώνα που θα δείξει πόσο καλά κατέχετε τις δυνάμεις ή τις αδυναμίες σας. Αφού ξεπεράσετε με επιτυχία αυτά τα εμπόδια, σας περιμένουν τρεις γύροι Endurance, στους οποίους μάχεστε κάθε φορά με δύο από τους υπόλοιπους έξι και πρέπει να τους νικήσετε έχοντας μόνο μία μπάρα ενέργειας. Τελειώνοντας τον πρώτο γύρο, αποκτάτε πάλι ολόκληρη την ενέργειά σας και προχωράτε ακάθεκτοι στον επόμενο γύρο Endurance. Αν κατορθώσετε να νικήσετε και στους τρεις γύρους, θα σας δοθεί η ευκαιρία να πολεμήσετε ενάντια στον Goro, ο οποίος παραμένει πρωταθλητής για τα τελευταία 500 χρόνια. Επιζήστε και αυτής της μάχης για να αντιμετωπίσετε, στον αγώνα από





Ανώμαλη προσγείωση του Kage (η αιματηρή σκηνή λογοκρίθηκε).



το οποίο θα αναδειχτεί ο πρωταθλητής, τον ίδιο τον Shang Tsung, ο οποίος χρειάζεται την ψυχή σας για να παραμείνει νέος. Ο Shang Tsung έχει τη μοναδική ικανότητα να μεταμορφώνεται σε οποιονδήποτε από τους επτά ήρωες, συμπεριλαμβανομένου του Goro, και να χρησιμοποιεί τις ειδικές δυνάμεις τους κατά βούληση.

Οπως καταλαβαίνετε, η αποστολή σας δεν είναι και τόσο εύκολη και μη βιάζεστε να διαφωνήσετε, γιατί το Mortal Kombat κρύβει και άλλες εκπλήξεις.

Οσον αφορά στα γραφικά, και οι επτά ήρωες είναι ψηφιοποιημένοι ηθοποιοί (εντυπωσιακότερη όλων, η sexy and deadly Sonya Blade). Τα background δεν έχουν κάτι ιδιαίτερο, ενώ ο ήχος παραμένει σε υψηλό επίπεδο με πληθώρα εφέ και sampled speech.

ΟΙ ΚΑΝΟΝΕΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ (ΥΠΑΡΧΟΥΝ ΚΑΙ ΚΑΝΟΝΕΣ;)

Σε μια μάχη μέχρι εσχάτων, το τελευταίο που θα περίμενε κανείς είναι η δέσμευση από κανονισμούς. Για να νικήσετε κάποιον στο Mortal Kombat, θα πρέπει να δαγκώσει χώμα σε δύο από

JOHNNY KAGE



ΗΛΙΚΙΑ: 29
ΥΨΟΣ: 6' 1"
ΒΑΡΟΣ: 200lbs
ΚΑΤΑΓΩΓΗ: USA
ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ: Ηθοποιός

Ενας ειδήμονας των πολεμικών τεχνών, εκπαιδευμένος από τους μεγαλύτερους δασκάλους στον κόσμο. Χρησιμοποιεί το ταλέντο του στον κινηματογράφο, με αποτέλεσμα να γίνει ένας περιζήτητος ηθοποιός για ταινίες δράσης. Λαμβάνει μέρος στο τουρνουά, παρά την αντίθετη γνώμη του manager του. Ο τραυματισμός θα σημάνει και το τέλος της καριέρας του.

KANO



ΗΛΙΚΙΑ: 35
ΥΨΟΣ: 6'
ΒΑΡΟΣ: 205lbs
ΚΑΤΑΓΩΓΗ: Αγνωστη
ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ: Μέλος της οργάνωσης Black Dragon

Ενας μισθοφόρος δολοφόνος, εκβιαστής και κλέφτης. Αφοσιωμένο μέλος της οργάνωσης Black Dragon, μιας συμμορίας εγκληματιών, διαβόητης για τα κατορθώματά της. Εξόριστος από την Ιαπωνία, καταζητείται σε 35 χώρες. Αν νικήσει στο τουρνουά, η συμμορία του θα λεηλατήσει το νησί.

RAYDEN



ΗΛΙΚΙΑ: Αθάνατος
ΥΨΟΣ: 7'
ΒΑΡΟΣ: 350lbs
ΚΑΤΑΓΩΓΗ: Από πού κατάγονται οι θεότητες;
ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ: Thunder God

Το όνομα Rayden ανήκει σε μια θεότητα, γνωστή ως Thunder God. Φήμες λένε ότι έλαβε προσωπική πρόσκληση από το Shang Tsung και πήρε ανθρώπινη μορφή για να συμμετάσχει στο τουρνουά. Ο Shang Tsung προσπαθούσε για χρόνια να βρει το Rayden σε arena, ώστε σκοτώνοντάς τον να πάρει την ψυχή του και να γίνει αθάνατος.





Χαρακτηριστικά αποτελέσματα των death moves του Sub-Zero και του Kano.

τις τρεις αναμετρήσεις σας, οι οποίες γίνονται φυσικά υπό την πίεση χρόνου. Αν ξεπεράσετε το χρονικό όριο, νικητής της συγκεκριμένης αναμέτρησης ανακηρύσσεται αυτός που έχει χάσει λιγότερη ενέργεια. Στην περίπτωση ισόπαλου αποτελέσματος, προχωράτε σε τέταρτο αγώνα αναζητώντας την πολυπόθητη δεύτερη νίκη. Αν όλα πάνε καλά, θα ακούσετε το Shang Tsung να στριγκλίζει "Finish him" και θα έχετε τη δυνατότητα να εκτελέσετε την death move στον ανίσχυρο πλέον αντίπαλο. Μην αργήσετε, όμως, γιατί ο άλλος πέφτει μόνος του στο έδαφος, στερώντας σας την απόλαυση να τον δείτε αποκεφαλισμένο, ξεκοιλιασμένο ή απανθρακωμένο.

Αν δεν νιώθετε έτοιμοι για τη μεγάλη πρόκληση, μπορείτε να επιλέξετε το easy επίπεδο, ώστε να έχετε μια ευκαιρία (ακόμη και μικρή) για να εξοικειωθείτε με το παιχνίδι. Αν έχετε δύο joysticks, μπορείτε να επιτεθείτε στον καλύτερο φίλο σας σε ένα two player game μέχρι θανάτου. Θα χάσετε έτσι την ευκαιρία να αντιμετωπίσετε τον Goro και το Shang Tsung, αλλά αυτή η απώλεια αντισταθμίζεται από την άγρια χαρά που θα νιώσετε αποκεφαλίζοντας το χαρακτήρα που ελέγχει ο καλύτερος, μέχρι εκείνη τη στιγμή, φίλος σας.

ΑΙΜΑ, ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΟ ΑΙΜΑ

Το Mortal Kombat είναι ένα αιματηρό παιχνίδι, αλλά δεν μπορείτε να συνειδητοποιήσετε πόσο,

LIU KANG



ΗΛΙΚΙΑ: 24
ΥΨΟΣ: 5' 10"
ΒΑΡΟΣ: 185lbs
ΚΑΤΑΓΩΓΗ: Κίνα
ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ: Shaolin monk

Κάποτε ήταν μέλος της μυστικής White Lotos Society. Ο Liu Kang έφυγε από την οργάνωση για να αντιπροσωπεύσει το ναό του Shaolin στο τουρνουά και να κερδίσει τον τίτλο που χάθηκε πριν από 500 χρόνια, όταν ο Goro σκότωσε τον Kung Lao, τον πρωταθλητή των Shaolin. Μισεί θανάσιμα το Shang Tsung.

SCORPION



ΗΛΙΚΙΑ: 32
ΥΨΟΣ: 6' 2"
ΒΑΡΟΣ: 210lbs
ΚΑΤΑΓΩΓΗ: Αγνωστη
ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ: Αγνωστο

Το πραγματικό όνομα και η καταγωγή του Scorpion δεν είναι γνωστά. Φημολογείται όμως ότι είναι ένας νεκρός Ninja, ο οποίος θέλει, χρησιμοποιώντας το τουρνουά, να εκδικηθεί το Sub-Zero που ανήκει σε διαφορετική clan Ninja. Του έχει δοθεί περιορισμένος χρόνος παραμονής στη Γη.

SUB-ZERO



ΗΛΙΚΙΑ: 32
ΥΨΟΣ: 6' 2"
ΒΑΡΟΣ: 210lbs
ΚΑΤΑΓΩΓΗ: Αγνωστη. Μένει κάπου στην Κίνα
ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ: Lin Kuei Ninja Assasin

Το πραγματικό όνομα και η καταγωγή του Sub-Zero είναι άγνωστα. Αν κρίνουμε από τη στολή του, συμπεραίνουμε ότι ανήκει στη συμμορία των Lin Kuei, των Κινέζων Ninja δολοφόνων. Παγώνει τους αντιπάλους του και μετά τους αποτελειώνει.



αν δεν ασχοληθείτε μαζί του. Δεν είναι μόνο οι death moves στο τέλος μιας επιτυχημένης αναμέτρησης. Κατά τη διάρκεια του αγώνα το αίμα ρέει σε τρομακτικές ποσότητες, σκεπάζοντας τους ήρωες, το σκηνικό, την οθόνη του υπολογιστή και βομβαρδίζοντας το ασυνείδητο ανασύροντας πρωτόγονα αισθήματα βίας. Το Mortal Kombat δεν είναι το παιχνίδι που θα σας χαλαρώσει, ενώ η υπερβολική έκκριση αδρεναλίνης θα σας οδηγήσει σε αντικοινωνική συμπεριφορά (έχω να μιλήσω στον αρχισυντάκτη για δύο εβδομάδες μετά από μερικά "καυτά" two player games). Το Pixel προειδοποιεί: Το Mortal Kombat βλάπτει σοβαρά την υγεία (των αντιπάλων).

Ο ΑΓΝΩΣΤΟΣ REPTILE

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού εμφανίζεται ένας μυστηριώδης Ninja με πράσινη στολή, ο οποίος σας καλεί σε μάχη και εξαφανίζεται απότομα. Υπάρχει φυσικά τρόπος να του δώσετε ένα καλό μάθημα, αλλά θα πρέπει να έχετε εξοικειωθεί αρκετά με το παιχνίδι, ώστε να πετύχετε δύο νίκες χωρίς να χάσετε ενέργεια και να περιμένετε να εμφανιστεί ένα σύννεφο που θα καλύπτει το φεγγάρι.

Περισσότερες πληροφορίες για το Reptile και αναλυτική παρουσίαση των κινήσεων και των death moves στο επόμενο τεύχος, αρχισυντάκτη επιτρέποντος.

SONYA BLADE



ΗΛΙΚΙΑ: 26
ΥΨΟΣ: 5' 10"
ΒΑΡΟΣ: 140lbs
ΚΑΤΑΓΩΓΗ: USA
ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ: Υπολοχαγός του αμερικανικού στρατού. Μέλος μιας παραστρατιωτικής οργάνωσης

Η Sonya είναι μέλος ενός ειδικού σώματος. Στα χνάρια της Black Dragon, ακολούθησε τον Kano σε ένα νησί που δεν υπάρχει στο χάρτη, αλλά έπεσε σε παγίδα του Shang Tsung και αναγκάστηκε να λάβει μέρος στο τουρνουά. Η ζωή της εξαρτάται από την απόδοσή της σε αυτό το αιματηρό πρωτάθλημα.

GORO



ΗΛΙΚΙΑ: 2000
ΥΨΟΣ: 8' 2"
ΒΑΡΟΣ: 550lbs
ΚΑΤΑΓΩΓΗ: Kyatan
ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ: Πρίγκιπας του Kyatan

Ενας γίγαντας 2.000 ετών με ημιανθρώπινη μορφή, ο Goro παραμένει ανίκητος για τα τελευταία 500 χρόνια. Κέρδισε τον τίτλο του μεγάλου πρωταθλητή νικώντας τον Kung Lao, ένα μοναχό του Shaolin. Κατά τη διάρκεια αυτής της περιόδου, το τουρνουά έπεσε στα χέρια του Shang Tsung. Δεν έχει επιζήσει κανένας από όσους του έχουν εναντιωθεί.

SHANG TSUNG



ΗΛΙΚΙΑ: Αγνωστη
ΥΨΟΣ: Αγνωστο
ΒΑΡΟΣ: Αγνωστο
ΚΑΤΑΓΩΓΗ: Αγνωστη
ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ: Αγνωστο

Ο ύστατος αντίπαλος στο πρωτάθλημα, ικανός να πάρει τη μορφή και τα χαρακτηριστικά οποιουδήποτε από τους συμμετέχοντες. Νικώντας κερδίζει την ψυχή του αντιπάλου του, διατηρώντας έτσι τη νεότητά του. Οταν νικήθηκε από τον Kung Lao, κάλεσε στο πρωτάθλημα τον Goro και ο τελευταίος, μετά από αιματηρή μάχη, σκότωσε τον ευγενή Shaolin.



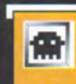


Εξαπολύοντας fireball κατά του Sub-Zero.



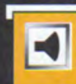
ΑΝΤΙ ΕΠΙΛΟΓΟΥ

Δεν χρειάζονται νομίζω περαιτέρω σχόλια για το παιχνίδι. Παίζοντάς το, εξάλλου, θα σχηματίσετε τις δικές σας εντυπώσεις. Είναι βέβαια αναπόφευκτη η σύγκριση με το πολύ καλό Street Fighter. Προσωπικά βρίσκω το Mortal Kombat εθιστικότερο (ίσως να φταίει η βίαιη φύση μου). Γεγονός είναι ότι, με αίμα ή χωρίς αίμα, θα κρατήσει αμείωτο το ενδιαφέρον σας για αρκετό καιρό.



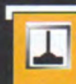
Ψηφιοποιημένοι χαρακτήρες και ανεκτά background.

ΓΡΑΦΙΚΑ 85%



Αφθονα εφέ και speech, ανατριχιαστικά μουσικά κομμάτια.

ΗΧΟΣ 90%



Οταν βρείτε τις κινήσεις, δύσκολα θα το παρατήσετε.

GAMEPLAY 90%



Αφθονο αίμα και άγριες μάχες. Ενα από τα εθιστικότερα του είδους. Προσωπικά, το προτιμώ από το Street Fighter.

ΓΕΝΙΚΑ 92%

Η ΕΚΔΟΣΗ ΓΙΑ GAME BOY













Οι προγραμματιστές έχουν κάνει φοβερή δουλειά, μια και έχουν διατηρήσει την ποιότητα των γραφικών κατά τη μεταφορά τους στη μονόχρωμη και μικρή οθόνη της δημοφιλούς hand held console της Nintendo. Οι αιματηρές σκηνές έχουν αφαιρεθεί, όπως και σε όλες τις εκδόσεις του παιχνιδιού για τις κονσόλες της Nintendo. Το manual εξηγεί αναλυτικά τις κινήσεις των παικτών (εξαιρούνται, φυσικά, οι death moves). Αν έχετε το καλώδιο Game Link, μπορείτε να συνδέσετε δύο Game Boy αντιμετωπίζοντας κάποιο φίλο σας.

ΜΑΓΙΚΕΣ ΟΘΟΝΕΣ

Ο SUPER ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ ΤΟΥ PIXEL ΚΑΙ ΤΗΣ POWER SYSTEMS

ΔΩΡΑ: ΕΝΑ AMIGA CD 32 & ΜΙΑ AMIGA A600



ΚΑΛΗ ΧΡΟΝΙΑ, ΠΑΙΔΙΑ!

Ας ευχηθούμε το 1994 να είναι καλύτερο από το 1993 και να μας φέρει πιο κοντά σε όσα επιθυμούμε πραγματικά.

Το τι έγινε δε στα γραφεία μας όλες αυτές τις ημέρες είναι απερίγραπτο! Εκατοντάδες γράμματα για τις "Μαγικές Οθόνες", τα περισσότερα μάλιστα με σωστές απαντήσεις (διαβασμένα παιδιά όλοι σας). Κρίμα, όμως που δεν είναι δυνατό να κερδίσετε όλοι. Δεν πειράζει, του χρόνου... Ας δούμε λοιπόν ποιοι είναι οι τυχεροί νικητές της κλήρωσης και ποιοι οι επιλαχόντες.

ΟΙ ΝΙΚΗΤΕΣ

1. **ΒΑΓΓΕΛΗΣ ΚΑΡΑΣΤΕΡΓΙΟΣ**, Θερμαϊκού 65, 543 52 Θεσσαλονίκη, **ΚΕΡΔΙΖΕΙ 1 AMIGA CD 32**
2. **ΦΩΤΗΣ ΠΛΑΤΑΝΙΤΗΣ**, Λ. Ειρήνης 58, 151 21 Πεύκη, **ΚΕΡΔΙΖΕΙ 1 AMIGA A600**

ΟΙ ΕΠΙΛΑΧΟΝΤΕΣ

1. **ΛΑΖΑΡΟΣ ΖΑΠΟΥΝΙΔΗΣ**, Θεσσαλονίκης 9, 182 33 Αθήνα
2. **ΒΑΓΓΕΛΗΣ ΒΛΑΧΟΠΟΥΛΟΣ**, Καρκαβίτσα 13, 546 45 Θεσσαλονίκη

ΟΙ ΣΩΣΤΕΣ ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ



1. BLASTAR



2. CAESAR DELUXE



3. COMBAT AIR PATROL



4. REALMS OF ARCANIA, BLADE OF DESTINY



5. DOGFIGHT



6. AMBER STAR



7. GRADIUS



8. LOTHAR MATTHAUS



9. OVERDRIVE



10. BART VS THE WORLD



11. TURRICAN 3



12. WIZ'N'LIZ

Οι νικητές μπορούν να παραλάβουν τα δώρα τους από τα γραφεία του PIXEL (Λ. Συγγρού 44, Αθήνα) μέχρι και τις 28.2.1994. Τα δώρα είναι προσωπικά και δεν ανταλλάσσονται με χρήματα. Σε περίπτωση που κάποιος από τους νικητές δεν παραλάβει το δώρο του μέχρι τις 28.2.94, θα το παραλάβει ο εκάστοτε επιλαχών.

Το PIXEL ευχαριστεί θερμά τους αναγνώστες του για τη συμμετοχή τους στο διαγωνισμό, καθώς και την εταιρία POWER SYSTEMS (Ταϋγέτου 52, 112 55 Αθήνα, τηλ.: 2011945) για την ευγενική προσφορά των δώρων.

PIXEL Ware



ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ



ADD-ONS



Αγαπητό PIXEL,

Εχω μερικές απορίες εάν μπορείτε να βοηθήσετε:

1) Η Microbotics έχει δύο κάρτες για την A1200. Την Μ 1230 ΧΑ με τον 68030 και την ΒΜΧ 1200 2 με τον 68882. Εκτός από τον επεξεργαστή ποια είναι η διαφορά τους και πού βοηθάει η καθεμία;

2) Το Amiga CD 32 μπορεί να συνδεθεί με την A1200 και ποιες οι δυνατότητες μιας τέτοιας σύνδεσης;

3) Σε διαφήμιση σε ξένο περιοδικό υπάρχει ένα drive με κωδικό XL 1.76 που είναι για δισκέτες 880KB αλλά και HD 1.76MB. Εκτός από αυτό διαβάζει και τρέχει δισκέτες από PC. Υπάρχει εδώ στην Ελλάδα και πού μπορώ να το βρω;

ΥΓ1: Ενα μεγάλο ευχαριστώ στη Λολότα με τα αβγά που μου χάρισε μια Amiga 600.

ΥΓ2: Αντε ένα ευχαριστώ και σε σας για να μην κλαίτε.

ΥΓ3: Γιατί άραγε στο STREET FIGHTER II όλοι παίζουν το Ryu και χαίρονται; Ας δοκιμάσουν το Zagief να δουν πραγματικό ξύλο.

Ηλίας Σαββίδης

Κατερίνη



Αγαπητέ Ηλία,

1) Οι δύο κάρτες είναι σχεδόν άσχετες μεταξύ τους και σε δυνατότητες αλλά και σε κόστος. Η πρώτη είναι ένα συνολικό upgrade για τη 1200άρα, αφού αλλάζει τον επεξεργαστή κάνοντάς την πολλές φορές πιο γρήγορη, της δίνει θέσεις για πολλή μνήμη (νομίζω μέχρι 32MB 32bit RAM) και θέση για τον 68882. Η δεύτερη είναι μια απλή επέκταση μνήμης με υποδοχή για τον 68882, αν αυτόν δεν τον έχει μέσα της η Amiga σου (που κατά 99.9% δεν...). Η πρώτη κάρτα, λόγω επεξεργαστή και μνήμης, ακόμα και χωρίς το μαθηματικό (68882) θα σου δώσει τουλάχιστον 6-7 φορές πιο καλές επιδόσεις από μια απλή 1200άρα. Η δεύτερη, λόγω της μνήμης, θα κάνει τον υπολογιστή 2 φορές πιο γρήγορο, ενώ σε κάποια προγράμματα που χρησιμοποιούν το μαθηματικό επεξεργαστή (κυρίως software επεξεργασίας εικόνας, ray tracing κ.λπ.) θα δεις κάπως καλύτερες επιδόσεις. 2) Δεν καταλαβαίνω το λόγο της σύνδεσης που εννοείς. Ισως να εννοείς να βάλεις CD στην 1200 (το οποίο θα είναι έτοιμο σε λίγο καιρό και δε χρειάζεσαι το CD 32). Η σύνδεση αυτών των δύο είναι αδύνατη στη βασική μορφή της κονσόλας, αφού το CD 32 δεν έχει καθόλου θύρες επικοινωνίας (παράλληλη ή σειριακή). Ομως, είναι ήδη έτοιμο το κατάλληλο interface, το οποίο θα σου επιτρέπει να παίζεις "διπλά" παιχνίδια με τα δύο μηχανήματα ή να μεταφέρεις αρχεία από το CD στην Amiga.

3) Από όσα αναφέρεις για το drive αυτό (για το οποίο έχουμε αναφερθεί στα νέα του περιοδικού) το νέο προσόν που δίνει στην Amiga σου είναι να χρησιμοποιεί δισκέτες high density. ΔΕΝ ΤΡΕΧΕΙΣ προγράμματα για IBM συμβατά με αυτό το drive! Οπως και με το απλό εσωτερικό (ή εξωτερικό) drive της Amiga μπορείς απλά να διαβάζεις τα δεδομένα που είναι γραμμένα σε μια δισκέτα από MS-DOS (ή και TOS). Απλά, τα κοινά drives σου επιτρέπουν να διαβάζεις δισκέτες 880KB από Amiga και 720KB από PCs, ενώ αυτό σου δίνει επιπλέον και τα formats 1760 της Amiga και 1440 των συμβατών. Το CROSS DOS είναι ο τρόπος με τον οποίο διαβάζεις τις δισκέτες MS-DOS και στις δύο περιπτώσεις.

Amiga 600



Αγαπητό PIXEL,

Πήρα την απόφαση εδώ και καιρό να πάρω υπολογιστή. Προτίμησα την Amiga γιατί έχει μεγάλη συλλογή παιχνιδιών αλλά και αρκετά άλλα ενδιαφέροντα προγράμματα. Στην αρχή σκέφτηκα την Amiga 500, αλλά έμαθα ότι το μοντέλο καταργήθηκε. Αργότερα, έμαθα ότι το ίδιο έγινε και με την Amiga 500 plus. Σε μερικά από τα καταστήματα που πήγα, μου είπαν ότι η Amiga το πολύ σε 3 χρόνια θα καταργηθεί σαν μηχάνημα. Εμένα πάντως δεν με έπεισαν και συνέχισα να ψάχνω. Τώρα είμαι ανάμεσα στην A600 και την A1200. Φυσικά δεν κάνω σύγκριση. Η A1200 είναι ό,τι τελειότερο υπάρχει τώρα στην αγορά. Το πρόβλημά μου με αυτή είναι οικονομικό. Επειδή βρήκα την A600 σε πολύ καλή τιμή (80.000 δρχ.) την προτίμησα. Τώρα θα σε παρακαλούσα να καλύψεις πλήρως τις ερωτήσεις μου γιατί έχω απογοητευτεί με διάφορα που ακούω γι' αυτήν, κυρίως λόγω της ασυμβατότητας με την A500. Ομως έχω ακούσει για μια δισκέτα που κάνει την A600 να τρέχει τα παιχνίδια της A500.

1) Ισχύει αυτό; Αν δεν ισχύει, υπάρχει άλλος τρόπος για να έχω το ίδιο αποτέλεσμα;

2) Συμβαίνει το ίδιο και με τα demos;

3) Στα υπόλοιπα προγράμματα (γλώσσες προγραμματισμού, μουσικής ζωγραφικής κ.λπ.) τι γίνεται;

4) Από πλευράς επεκτάσεων (μνήμης και γενικά περιφερειακών) τι γίνεται; Τιμές;

5) Το πρόβλημα με το πληκτρολόγιο το γνωρίζω. Θα είναι όντως πολύ μεγάλο; Μπορεί να γίνει κάτι με αυτό;

6) Θα το μετανιώσω αν πάρω την A600 τελικά; Ο σκοπός της αγοράς του υπολογιστή είναι κατά 80% για παιχνίδια.

Ευχαριστώ

Σταύρος Σαββίδης

Συκιές Θεσσαλονίκη



Αγαπητέ Σταύρο,

προσωπική μας άποψη είναι, αν δεν έχεις βέβαια αυτή τη στιγμή τις περίπου 50.000 δρχ. που κοστίζει η 1200 παραπάνω από την A600, να περιμένεις να τα μαζέψεις. Είναι τόσο πολλές οι αλλαγές που έχουν γίνει που πραγματικά αξίζουν τον κόπο. Αυτό βέβαια δεν θα σου λύσει το πρόβλημα της συμβατότητας γιατί η 1200 τα καταφέρνει ακόμα χειρότερα!

1) Το πρόγραμμα που κάνει αυτή τη μετατροπή του 2.0 σε 1.3 ονομάζεται Relokit και δουλεύει και σε 1200. Δεν θα τρέξεις όμως τα πάντα ούτε με αυτό. Στην 600άρα έχεις και την επιλογή της διπλής ROM, η οποία είναι μια προσθήκη στο εσωτερικό του υπολογιστή και κοστίζει γύρω στις 12000 δρχ.

2) Στα demos τα πράγματα είναι ακόμα χειρότερα!

3) Εδώ η 600άρα υπερτερεί της 500 και πολύ περισσότερο η 1200, αφού όσα προγράμματα δεν έτρεχαν στο νέο λειτουργικό (ήταν ελάχιστα) έχουν ήδη βγει σε νέες πιο δυνατές εκδόσεις και πολλά μάλιστα απαιτούν πια το 2.0! Δεν τρέχουν σε Amiga 500 με 1.3!

4) Πολύ φθηνά κάνεις 2MB την 600. Επίσης πολύ φθηνά, σε σχέση με την 500άρα, βάζεις

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ



και σκληρό δίσκο. Τα "γενικά" περιφερειακά (εκτυπωτές, modems, digitizers, scanners κ.λπ.) είναι ίδια και για τα δύο μηχανήματα. Γενικά, η 600 έχει πράγματα που δεν θα έχεις σε μια 500άρα και δεν θα μπορείς να τα καλύψεις παρά μόνο με τεράστιο συγκριτικά κόστος.

5) Οχι, δεν είναι πολύ μεγάλο το πρόβλημα. Εμφανίζεται σε συγκεκριμένα προγράμματα, αλλά γενικά η ύπαρξή του μερικές φορές θα ήταν διευκόλυνση.

6) Δεν νομίζω ότι θα το μετανιώσεις στο άμεσο μέλλον, αφού ο υπολογιστής υποστηρίζεται κανονικά. Πρόσεξες να υπάρχει κάποιο πρόβλημα με την plus που καταργήθηκε εδώ και καιρό;

ΣΤΑ ΓΡΗΓΟΡΑ

?

Αγαπητό PIXEL,

πριν σου θέσω δύο ερωτήματά μου, θέλω να σε συγχαρώ για την υπέροχη και τεράστια προσφορά σου στη ζωή των computers στη χώρα μας. Ρωτώ: Αγόρασα Amiga 1200. Εκανα καλά ή όχι; Είμαι 15 χρονών. Να αγοράσω για την ολοκλήρωσή της CD ROM ή Hard Disk και για ποιο λόγο;

Φιλικά Μάνος

!

Φίλε Μάνο,

οι ανάγκες και το περιβάλλον σου καθορίζουν το αν έκανες καλά. Πιστεύω όμως ότι για όποιο λόγο και να την αγόρασες (παιχνίδια, προγραμματισμό ή σοβαρές εφαρμογές) έκανες καλά! Το εντυπωσιακό μέγεθος ενός CD-ROM ελάχιστη αίσθηση μου κάνει, αφού δεν μπορείς να γράψεις σε αυτό. Σου δίνει τεράστιο χώρο για έτοιμο software, αλλά είναι πολύ αργό. Ο

ΓΡΑΜΜΑ ΤΟΥ ΜΗΝΑ

AMIGA ΚΑΙ COMPULINK

?

Αγαπητό PIXEL,

Είμαι πιστός αναγνώστης σου από το 1987. Αυτό πιστεύω να σου τα λέει όλα! Επειδή όμως τα ερωτήματά μου είναι πολλά, ας αρχίσω:

1) Μπορεί να συνδεθεί η AMIGA 500 και η AMIGA 1200 με την COMPULINK; Αν ναι, προσφέρονται για τα μηχανήματα αυτά, από την COMPULINK, όσες δυνατότητες προσφέρονται και για τα PCs;

2) Το πώς γίνεται η χρέωση στην COMPULINK το ξέρω. Εκτός όμως από τα χρήματα που πρέπει να στέλνεις στην COMPULINK, χρεώνεσαι επιπλέον και από τον ΟΤΕ; Σε ρωτάω επειδή είμαι από το νομό Κορινθίας. Αυτό σημαίνει δηλαδή ότι όταν θα συνδέομαι με την COMPULINK για 2 ώρες θα χρεώνομαι από τον ΟΤΕ σαν να μίλαγα με κάποιον φίλο μου στην Αθήνα;

3) Την ώρα που είναι κανείς συνδεδεμένος με την COMPULINK, το τηλέφωνό του είναι κατειλημμένο; (δηλαδή εκείνη την ώρα δεν μπορεί κάποιος να σε πάρει τηλέφωνο;)

4) Ποιο MODEM μου προτείνεις; (διαθέτω 50.000). Να διαλέξω κάποιο γρήγορο, με συμφέρει; (Είμαι κάτοχος μιας AMIGA 500, HD 125 MB, 2.5MB μνήμη, 2ο DRIVE.)

5) Σε τι βοηθάει ένας μαθηματικός συνεπεξεργαστής; Χρησιμοποιείται και από τα παιχνίδια (αυξάνει δηλ. η ταχύτητα); Και πόσο περίπου κοστίζει;

Αξίζει τελικά να συνδεθώ με την COMPULINK;

Σε ευχαριστώ προκαταβολικά,

ο αιώνιος φίλος σου

Δανιήλ Σβαρτς

!

Αγαπητέ Δανιήλ,

σε ευχαριστούμε για την αφοσίωσή σου και ελπίζουμε να έχεις καταλάβει και εσύ, αλλά και οι υπόλοιποι αναγνώστες μας, την τεράστια προσπάθεια που καταβάλλουμε για να σας ικανοποιήσουμε, τουλάχιστον από τότε που έφυγαν τα θέματα για συμβατά από την ύλη.

1. Φυσικά και συνδέεται με CompuLink. Για να γίνω ακριβής, δεν έχει καμία σημασία ο τύπος του υπολογιστή με τον οποίο συνδέεσαι, αφού το κεντρικό μηχάνημα τα βλέπει όλα σαν τερματικά χαρακτήρων. Για να μην υποστηρίξω ότι με Amiga έχεις και ένα πλεονέκτημα: τις υπηρεσίες του JR-COMM που είναι και public domain! (Είναι το πρόγραμμα που οι περισσότεροι χρησιμοποιούμε για να μπαίνουμε στην Clink.)

2. Δυστυχώς ναι! Ασχετη η χρέωση του ΟΤΕ με αυτή της Compulink...

3. Αυτό νομίζω είναι αυτονόητο. Μπορείς να πάρεις δύο τηλέφωνα ταυτόχρονα;

4. Ενα γρήγορο modem θα ήταν πολύ πιο οικονομικό από άποψη μονάδων. Αν π.χ. ήθελες να κατεβάσεις ένα αρχείο στον υπολογιστή σου θα γινόταν πιο γρήγορα, οπότε θα ξεμπλεκες πιο γρήγορα με το τηλέφωνο. Επίσης, γρηγορότερα σου έρχονται οι ανανεώσεις της οθόνης, με αποτέλεσμα να κερδίζεις και εκεί χρόνο. Δεν ξέρω όμως μέχρι ποια ταχύτητα μπορεί να "πιάσει" η γραμμή σου με την CompuLink. Γιατί, αν δεν το έχεις υπόψη σου, μπορεί να έχεις ένα modem τεράστιων επιδόσεων και λόγω κακής γραμμής να κινείσαι αργότερα και από τα 1200baud! Ο,τι και αν αποφασίσεις όμως, τα 2400baud είναι η βασική επιλογή, με απαραίτητο χαρακτηριστικό κάποια μορφή συμπίεσης/διόρθωσης λαθών (V42bis, MNP 5 κ.λπ.).

5. Δυστυχώς ο μαθηματικός επεξεργαστής αναφέρεται μόνο σε συγκεκριμένες εφαρμογές, οι οποίες κάνουν χρήση πολλών υπολογισμών. Δεν θα δεις βελτιώσεις σε ένα πολύ μεγάλο μέρος του software (μουσικά προγράμματα, προγράμματα ζωγραφικής, παιχνίδια, επεξεργαστές κειμένου κ.λπ.), αν και αυτό δεν είναι απόλυτος κανόνας. Επωφελούνται πολύ, από την ύπαρξή του, προγράμματα ray tracing και επεξεργασίας εικόνας. Τιμή στην Ελλάδα δεν έχουμε υπόψη μας. Σε δύο καταστήματα που ρωτήσαμε μας είπαν "κατόπιν παραγγελίας".

Αν έμενες στην Αθήνα, δεν θα υπήρχε άλλη απάντηση από ΝΑΙ!

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ



σκληρός δίσκος είναι ασύγκριτα πιο γρήγορος και, επιπλέον, είναι απαραίτητος για κάθε σοβαρή εφαρμογή. Νομίζω όμως ότι η μεταξύ τους σύγκριση είναι παράλογη, αφού είναι άσχετα μηχανήματα. Η λογική, πάντως, συνιστά την αγορά σκληρού δίσκου σαν πρωτεύουσας σημασίας κίνηση, ενώ το CD-ROM είναι δευτερεύον περιφερειακό. Κοίταξε πρώτα για σκληρό και 4MB 32bit RAM, ώστε πραγματικά να ολοκληρώσεις τον υπολογιστή σου.

CD 32 σε TV



Αγαπητό PIXEL,

πριν λίγο καιρό έμαθα για το CD 32, το καινούριο μηχάνημα της Commodore και θα ήθελα να σε ρωτήσω:

1) Αν πάρω μια τηλεόραση μεγαλύτερη από την οθόνη που δίνεται με την Amiga, θα είναι και τα sprites μεγαλύτερα ή όχι;

2) Η ποιότητα των γραφικών και του ήχου στην τηλεόραση, αν αυτή έχει υποδοχή scart, θα είναι ίδια με αυτή του monitor ή κατώτερη;

Με εκτίμηση

Σπύρος Μαλακάσης



Φίλε Σπύρο,

1. Φυσικά και θα είναι μεγαλύτερα, όσο όμως μεγαλώνει το μέγεθος αυτής τόσο πιο "αραιά" θα φαίνονται τα γραφικά μέσα της και πιο αχνά τα χρώματα. Αντίστροφα, θα βελτιώνει την κατάσταση η ποιότητα της τηλεόρασης.

2. Σε θέματα παιχνιδιών θα μπορούσα να πω ότι σε μια απλή έγχρωμη τηλεόραση τα πράγματα είναι καλύτερα από ό,τι σε ένα monitor, αφού η μικρή διακριτικότητα της οθόνης εξομαλύνει τις ατέλειες των γραφικών. Αν ήθελες, όμως, να συνδέσεις υπολογιστή σε αυτή, θα είχες πρόβλημα με την ασάφεια αυτή στις σοβαρές εφαρμογές.

AMIGO-ΑΠΟΡΙΕΣ



Αγαπητό PIXEL,

αφού σε συγχαρώ για την πλούσια ύλη σου και την καινοτομία σου να γίνεις πιο Amigo-βιο, θα ήθελα να μου απαντήσεις σε μερικές απορίες. Είμαι κάτοχος μιας Amiga 500 1.3 1MB.

α) Ποια adventures μου προτείνεις;

β) Πόσο κοστίζει μια επέκταση μνήμης ως 4MB; Την κρίνεις αναγκαία;

γ) Ποια η διαφορά μεταξύ εσωτερικού και έξωτερικού σκληρού δίσκου; Ποιον προτείνεις και με τι χωρητικότητα; Εδώ πρέπει να πω ότι είμαι κυρίως gamer αλλά θέλω στο μέλλον να ασχοληθώ με προγράμματα μουσικής, γραφικών, ΛΟΤΤΟ, ΠΡΟ-ΠΟ κ.λπ. που δεν χρειάζονται πολλές γνώσεις.

δ) Ποια προγράμματα μου προτείνεις;

ε) Υπάρχει κάποιο kickstart, έτσι ώστε να κάνω τον υπολογιστή μου 2.0, 3.0 κ.λπ. και μετά πάλι 1.3;

στ) Ποιες γλώσσες προγραμματισμού μπορούν να μου χρησιμεύσουν; Η BASIC μου είναι άχρηστη;

ζ) Μπορώ να συνδέσω την Amiga μου με το stereo;

η) Υπάρχει κάτι άλλο που μπορώ να κάνω με την Amiga εκτός από αυτά που προανέφερα;

θ) Θα ήταν καλό στο μέλλον να κάνετε ένα αφιέρωμα στη 1200 με τα παιχνίδια, τα προγράμματα και τα περιφερειακά που υποστηρίζει.

ι) Τι θα λέγατε για μια δισκέτα μαζί με μια μικρή αύξηση της τιμής του περιοδικού;

κ) Ποια η ακριβής χρησιμότητα του σκληρού δίσκου;

ΥΓ: Θα με βοηθήσουν οι πληροφορίες σου.

Στράτος Γερακέλης



Φίλε Στράτο,

α) Ρίξε μια ματιά στο ένθετο κάθε μήνα. Ό,τι βάζουμε είναι πρώτης ποιότητας. Ακόμα λάβε υπόψη σου τα LARRY και MONKEY ISLAND που προσφέρουν ατελείωτη απόλαυση. Φυσικά και πάρα πολλά άλλα, αλλά σιγά-σιγά!

β) Θα σου πρότεινα να αγοράσεις ένα σκληρό δίσκο και να προσθέσεις εκεί τη RAM. Σχεδόν όλοι δέχονται 2-4 ή και 8 MB πραγματικής FAST RAM. Χωρίς σκληρό δίσκο είναι ελάχιστη η χρησιμότητά της.

γ) Στην Amiga 500 μάλλον θα πρέπει να περιορίσεις τις 2 επιλογές σου στην εξής μία: εξωτερικός! Μπορείς να βολευτείς ακόμα και με έναν 20άρη (χωράει δύο μεγάλα παιχνίδια – ή 5-6 από τα συνήθους μεγέθους – και το σύστημα). Η καλύτερη οικονομικά λύση είναι ένας 50άρης ή 10 MB πάνω-κάτω. Αν ψάχνεις για κάτι φθηνό, ρίξε στα μεταχειρισμένα μια ματιά, αλλά πρόσεξε να μην έχει bad blocks.

δ) Αν ασχοληθείς με γραφικά, το Brilliance είναι αυτή τη στιγμή ότι καλύτερο. Σε επεξεργασία κειμένου το Final Copy, αν και όχι κορυφαίο, είναι πολύ δυνατό και "ελαφρύ". Σε μουσική το BARS & PIPES 2.0 PRO είναι top κ.λπ.

ε) Υπάρχει μια μικρή πλακέτα που δέχεται το kickstart 2.0 και το 1.3 με διακόπτη, ώστε να διαλέγεις. Το 3.0 ξέχνα το σε ROM. Μπορείς όμως να τα βρεις όλα σε δισκέτα στο πρόγραμμα Relokit, όχι όμως με τα ίδια αποτελέσματα.

στ) Νομίζω ότι μπορείς να αρχίσεις με AmigaBASIC ή AMOS και να συνεχίσεις προς C ή PASCAL. Η γλώσσα μηχανής θα είναι το κερασάκι της τούρτας.

ζ) Θέλεις δύο διπλά καλώδια που να καταλήγουν σε βύσματα RCA και από τις δύο πλευρές (αυτό ισχύει για τους περισσότερους τύπους στερεοφωνικών, αλλά πρέπει να το ελέγξεις για σιγουριά).

η) Γενικά ό,τι μπορείς να κάνεις με έναν υπολογιστή.

θ) Είναι τόσο μεγάλος ο αριθμός των παιχνιδιών που υπάρχουν για Amiga, που αν υπολογίσεις το χρόνο που χρειάζεται για να δούμε αν τρέχει σωστά το καθένα από αυτά με όλα τα δυνατά configurations της Amiga 1200, θα βρεις ότι χρειαζόμαστε αρκετό καιρό...

ι) Αυτό είναι πραγματικά πολύ δύσκολο να γίνει και θα αύξανε πολύ το κόστος του περιοδικού, και όχι φυσικά στο επίπεδο της τιμής της δισκέτας.

κ) Είναι σαν μια μεγάλης χωρητικότητας δισκέτα που πάνω της μπορείς να αποθηκεύσεις ό,τι χρησιμοποιείς. Δεν μπορείς να τον βγάλεις από το drive αλλά είναι φοβερά γρήγορος, αφού κινείται από υψηλής τεχνολογίας μηχανισμούς. Αυξάνει κατακόρυφα την απόδοση του συστήματος και εξαλείφει τις κουραστικές εναλλαγές δισκετών.

ΑΠΟΡΙΕΣ



Αγαπητό Pixel,

σε συγχαίρω για την πλούσια ύλη σου. Είσαι πάντα επίκαιρο και κάνεις σωστή αντιμετώπιση των

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ



παιχνιδιών. Θα μου επιτρέψεις να σου υποβάλλω τις ερωτήσεις μου και θα περιμένω με ανυπομονησία τις απαντήσεις σου.

1. Το N.E.S. υποστηρίζεται από τη Nintendo;

2. Μια Amiga 600 σε τιμή 59900+18% ΦΠΑ είναι καλή ευκαιρία;

3. Η Amiga 600 μπορεί να αποκτήσει συμβατότητα με PC και MAC (προγράμματα/παιχνίδια); Εάν ναι, με ποιες κάρτες ή προγράμματα και πόσο στοιχίζουν;

4. Πόσο στοιχίζει ένα TV modulator για Amiga 600;

5. Η Amiga, εκτός από παιχνίδια, τι άλλα προγράμματα έχει; (ανέφερέ μου μερικά)

6. Ποια είναι μερικά από τα καλύτερα παιχνίδια για Amiga 600;

Με εκτίμηση Νίκος.

!

Φίλε Νίκο,

αφού σε ευχαριστήσουμε για τα καλά σου λόγια, περνάμε στις απαντήσεις μας:

1. Φυσικά και υποστηρίζεται... αλλά όπως και να το κάνουμε το S-NES είναι σε καλύτερη θέση.

2. Αν μάλιστα συνοδεύεται και από κάποια υποστήριξη, είναι πολύ καλή.

3. Προγράμματα-emulators, τουλάχιστον προς την πλευρά των συμβατών, υπάρχουν δόξα τω Θεώ πολλά, το PC-TASK μάλιστα τώρα υποστηρίζει και VGA. Μη φανταστείς όμως ότι θα τρέχεις τα παιχνίδια. Ακόμα και αυτά που τρέχουν είναι τόσο - μα τόσο πολύ - αργά που δεν βλέπονται! Από hardware emulators, τα πράγματα είναι πολύ καλύτερα στην ταχύτητα, αλλά και στη συμβατότητα, αν και δεν τα καταφέρνουν ούτε αυτοί 100%. Κάποια παιχνίδια δε θα τρέξουν. Μπαίνουν στη θύρα της μνήμης και κοστίζουν από 40.000 και πάνω, ανάλογα με τη CPU που θέλεις να έχεις. Για MAC, γενικά σε Amiga υπάρχει το A-MAX το οποίο είναι πάρα πολύ καλό, όμως δεν γνωρίζω αν υπάρχει σε έκδοση για την 600. Ακόμη όμως και σε αυτή την περίπτωση το κόστος είναι μεγάλο...

4. Η Amiga 600 έχει ενσωματωμένο TV modulator με έξοδο RF και Composite. Δε χρειάζεται Εξωτερικό.

5. Προγράμματα ζωγραφικής (DeluxePaint, Personal Paint, Brilliance κ.λπ.), επεξεργασίας εικόνας (Image RT, ADPRO, Image FX κ.λπ.), επεξεργασίας κειμένου (WordWorth, FinalCopy, Prowrite κ.λπ.), spreadsheets (Pro Calc κ.λπ.), data bases (My Amiga File, SuperBase Pro κ.λπ.), επεξεργασίας ήχου, μουσικής, γλώσσες προγραμματισμού και μάλλον ό,τι άλλο φανταστείς. Πρόβλημα υπάρχει αντικειμενικά σε επαγγελματικά ΕΛΛΗΝΙΚΑ προγράμματα που περιορίζονται στον τομέα των γραφικών.

6. Monkey Island, Larry (adventures), Disposable Hero, Project X (blip blips), F1GP, Lotus (racing), Kick Off 2, Sensible Soccer (αθλητικά), Dune, Centurion (στρατηγικής), Shadow Of the Beast, BodyBlows, Arabian Nights και πολλά άλλα.

SOS AFTER CHRISTMAS

?

Αγαπητό PIXEL,

Είμαι 18 χρονών και φοιτώ στην τρίτη τάξη του ενιαίου πολυκλαδικού λυκείου του Κορυδαλλού.

Ξεκίνησα από το τεύχος 81 του 1991. Από τότε μέχρι σήμερα είσαι το πρώτο περιοδικό και πιστεύω να είσαι και στο μέλλον. Εχεις πλούσια και ποιοτική ύλη.

Το 1988 αγόρασα ένα computer Philips MSX. Το χειρίστηκα λίγο, αλλά ορισμένα προγράμματα και παιχνίδια δεν λειτουργούν. Πες μου τι να κάνω (ανταλλαγή δεν γίνεται, ούτε παιχνίδια βρίσκω). Τώρα θέλω να σε ρωτήσω:

1) Θέλω έναν υπολογιστή που να παίζει ωραία και ποιοτικά παιχνίδια αλλά και να μπορείς να φτιάξεις προγράμματα. Ο υπολογιστής που θέλω δεν θέλω να είναι ξεπερασμένος (τουλάχιστον όχι πολύ) και να με απωθήσει λόγω έλλειψης hardware. Κατέληξα στην AMIGA 1200. Εχω ακούσει ότι παίζει το 90 % των παιχνιδιών της AMIGA 600. Για να παίζει όλα τα παιχνίδια μήπως χρειάζεται κάποια αλλαγή στο kickstart, όπως έχει γίνει στην 600 για να παίξει όλα τα παιχνίδια;

2) Η 1200 έχει σκληρό δίσκο; Και πόσο έχει;

3) Με την AMIGA μπορείς να φτιάξεις προγράμματα και σε ποιες γλώσσες;

4) Τι είναι το GVP που κυκλοφορεί στην AMIGA;

5) Θα βγει το STREET FIGHTER που θα μπορείς να παίρνεις και τους 8 παίχτες του SFII αλλά και το Vega, Bisson κ.λπ. για 1200 και 600;

6) Πρότεινέ μου υπολογιστές για παιχνίδια (κυρίως) και για προγράμματα.

7) Μπορείς να μου πεις πού έχει αντιβιοτικά, αν έχει ιό η AMIGA μου;

Ελπίζω να μη σε κούρασα αν και είναι η πρώτη φορά που σου γράφω.

Κουκός Κώστας.

!

Φίλε Κώστα,

σε ευχαριστούμε για τα καλά σου λόγια.

1. Πιστεύουμε ότι η Amiga 1200 είναι μια καλή και ταυτόχρονα οικονομική επιλογή για όποιον θέλει να αποκτήσει πρόσβαση σε πολύ καλά παιχνίδια χωρίς να στερηθεί τις υπηρεσίες ενός υπολογιστή, όποιες και αν είναι αυτές. Οντως, υπάρχει κάποιο πρόβλημα συμβατότητας, λόγω των μεγάλων καινοτομιών που πέρασε η Commodore στη 1200, και μάλλον το 90% που αναφέρεις είναι αισιόδοξο, τουλάχιστον όσον αφορά στα παλιότερα παιχνίδια. Αυτή τη στιγμή υπάρχει σε software το πρόγραμμα Relokit, το οποίο μπορεί να κάνει αρκετά καλή δουλειά σε ένα μέρος των παιχνιδιών που δεν τρέχουν, αλλά όχι σε όλα. Προσωπικά, δε νομίζω ότι αξίζει τον κόπο να ψάξεις για λύση hardware. Συμβιβάσου με αυτά που τρέχουν (και είναι πάρα πολλά) και περίμενε τα καινούρια. Θα είναι σίγουρα καλύτερα!

2. Ενσωματωμένο όχι απαραίτητα, εκτός αν την παραγγείλεις έτσι. Ομως μπορείς και να τον προσθέσεις αργότερα, ακυρώνοντας όμως έτσι την εγγύησή σου. Η τιμή εξαρτάται από τη χωρητικότητα, όμως είναι λίγο ακριβούτσικοι ακόμα, αφού πρόκειται για 2.5 ιντσών που χρησιμοποιούνται στα φορητά συμβατά και όχι τους κλασικούς των 3.5. Κάτω από 35.000-40.000 δρχ όμως δε θα βρεις τίποτε στα καινούρια.

3. Φυσικά και μπορείς να φτιάξεις προγράμματα και ειλικρινά ο τομέας αυτός είναι ένα σημείο όπου η Amiga, ο Mac και ο Atari υπερτερούν σημαντικά έναντι των συμβατών, αφού τα λειτουργικά τους συστήματα είναι πολύ φιλικά (και από τη σκοπιά του προγραμματιστή).

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ



4. Αν εννοείς το 1240, για τη 1200, τότε αναφέρεσαι σε έναν επιταχυντή που αναλαμβάνει να δώσει στη 1200άρα σου τη μισή περίπου δύναμη της πολύ ακριβότερης Amiga 4000/040. Βέβαια το κόστος είναι ανάλογο της ισχύος! Δημοφιλή προϊόντα της GVP είναι και οι σκληροί δίσκοι που έχει κυκλοφορήσει για τις Amiga 500, 500+ και 2000, οι οποίοι χαρακτηρίζονται από άψογη ποιότητα κατασκευής, μεγάλη αξιοπιστία και τις καλύτερες επιδόσεις.

5. Δεν έχω υπόψη μου κάτι τέτοιο.

6. Νομίζω ότι όλοι οι υπολογιστές έχουν δυνατότητες για παιχνίδια και προγράμματα! Τι να σου πω λοιπόν; Amiga, Atari, Συμβατοί (386 και άνω πλέον).

7. Στην CompuLink έχει αρκετά. Γενικά στα Public Domain.

SIERRA ON LINE



Σας παρακαλώ, θα ήθελα να μάθω σχετικές πληροφορίες, για το αν είναι δυνατόν και πώς μπορώ να αποκτήσω διάφορες λύσεις παιχνιδιών και κυρίως παιχνιδιών της εταιρίας SIERRA ON-LINE, ταχυδρομικά. Σας παρακαλώ όπως μου απαντήσετε για τις απαραίτητες πληροφορίες, και για τον τρόπο πληρωμής.

Με εκτίμηση,

Παύλος Παναγής.



Φίλε Παύλο,

νομίζω ότι δε χρειάζεται να σου απαντήσουμε ταχυδρομικά για αυτό το θέμα, όπως επισημαίνεις στο γράμμα σου, αφού απασχολεί πολύ κόσμο. Το βιβλίο λοιπόν του συνεργάτη μας Ανδρέα Τσουρινάκη, φέρνει στο φως της δημοσιότητας μια σειρά original λύσεις για τα εξής παιχνίδια:

Altered Destiny, Curse of Enchantia, Dark Seed, Fascination, Goblinsl, Indiana Jones & the Fate of Atlantis, Kyrandia, Lure of the Temptress, Space Quest 5, Spellcasting 301, The Lost Files of Sherlock Holmes, Amazon, Eric the Unready, GateWay, Hook, Kings Quest 6, Plan 9 from Outer Space, Rex Nebular, SpellCasting 201, Ween, Larry 1, Police Quest 1 και Space Quest 1 (αυτά τα τρία με το νέο user interface τους). Το βιβλίο κυκλοφορεί από τις εκδόσεις Anubis και, τη στιγμή που διαβάζεις αυτό το κείμενο, υπάρχει ήδη σε όλα τα καλά καταστήματα. Αυτή είναι η τρίτη έκδοση του βιβλίου. Αν θέλεις κάτι διαφορετικό, μπορείς να ρίξεις μια ματιά και στη δεύτερη...

ALL OVER THE WORLD!



Pixelάρα, γεια σου.

Σου γράφω για πρώτη φορά και θέλω να σου αναφέρω τρία πράγματα.

α) Είσαι η κορυφή all over the world!

β) Σε ευχαριστώ για τη συντροφιά που μου κρατάς στον ελεύθερο χρόνο μου, αλλά και για τη βοήθεια που μου δίνεις σε διάφορα θέματα.

γ) Έχω μια AMIGA 600 και θέλω, αν σου είναι εύκολο, να μου απαντήσεις σε κάποιες ερωτήσεις για την AMIGA μου:

1) Τι δυνατότητες έχει η AMIGA 600;

2) Η AMIGA 600 είναι για σοβαρές εφαρμογές;

3) Έχει μέλλον η AMIGA 600;

4) Μπορείς να μου προτείνεις κάποια ευκολόχρηστα και οικονομικά προγράμματα μουσικής και ζωγραφικής για την AMIGA 600;

5) Αξίζει να την αγοράσει κανείς και αν είναι καλύτερη από την A500.

ΥΓ: Παιδιά στη Σύνταξη, συνεχίστε έτσι και θα κατακτήσετε τον κόσμο!!

Ελπίζω να μην σε κούρασα.

Your friend

Bill from Kalamata



Αγαπητέ Βασίλη,

σε ευχαριστούμε πολύ για την υποστήριξή σου. Το PIXEL είναι οι αναγνώστες του!

1) Πολλές και διάφορες. Ήχος, γραφικά, παιχνίδια και πολλές εφαρμογές γραφείου, όμως όλα περιορίζονται από την έλλειψη βασικού σκληρού δίσκου. Η μικρή ταχύτητα που προσφέρει είναι ένα δεύτερο μελανό σημείο της, δε θα προβληματίσει όμως τους gamers και στο κάτω-κάτω της γραφής με κάποια γενναιόδωρη κίνηση διορθώνεται!

2) Τα 'παμε αυτά, ασφαλώς και είναι.

3) Έχει σίγουρα παρελθόν, το οποίο, αν και λέγεται 500, τη στηρίζει αρκετά για να αισιοδοξεί κανείς. Βέβαια, η Commodore πήρε το δρόμο των 32+ bits, αλλά τόσα εκατομμύρια χρήστες δεν πρόκειται να ξεχαστούν από τη μια στιγμή στην άλλη.

4) Τα Deluxe Paint είναι καλά και ταυτόχρονα οικονομικά προγράμματα ζωγραφικής. Κάποια στιγμή, πριν 1-2 χρόνια, αγόρασα σε προσφορά το Deluxe Paint 3.18 ... 5000 δρχ.! Ούτε το κόστος του υπέροχου manual που το συνοδεύει... Στη μουσική δε χρειάζεται να κοιτάς στα εμπορικά. Στα Public Domain υπάρχουν διαμάντια, όπως το Med κ.λπ. Και για επεξεργασία ήχου (με sampler), θα βρεις πολλά στον ίδιο χώρο, αλλά θα πάρεις κάποιο μαζί με το μηχάνημα.

5) Αυτή τη στιγμή είναι η πιο καινούρια 16bit Amiga, οπότε έχει το πάνω χέρι σε σύγκριση με την 500άρα και, όπως είπαμε, στο θέμα της μελλοντικής υποστήριξης υπόσχεται περισσότερα. Αν και δε μου γεμίζει το μάτι με την πρώτη ματιά, πιστεύω ότι είναι πολύ καλύτερη από την 500άρα. Την αδικεί το σχήμα της!

ΥΓ: Δυστυχώς δεν ξέρουν ελληνικά έξω, αλλιώς νόμιζες ότι θα τους είχαμε αφήσει;!

ΤΙ ΜΟΥ ΠΡΟΤΕΙΝΕΤΕ ΝΑ ΑΓΟΡΑΣΩ;



Αγαπητό Pixel γεια σου!

Είσαι το τέλειο περιοδικό Πληροφορικής, το κάτι άλλο! Μπαίνοντας τώρα στο θέμα θα ήθελα να ρωτήσω:

1. Μου προτείνεις Amiga 500 ή τη 1200 και γιατί;

2. Για τη 1200 θα βρίσκω εύκολα παιχνίδια και σοβαρά προγράμματα στην περιοχή μου (μένω στη Λάρισα);

3. Η τιμή της είναι 150.000 δρχ. με ή χωρίς monitor;

4. Έχει ποικιλία σε προγράμματα και παιχνίδια;

5. Είναι εύκολη στο χειρισμό;

6. Φορτώνει παιχνίδια της Amiga 500;

Με αγάπη,

Γιάννης

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ



! *Αγαπητέ Γιάννη γεια σου.*

1. Οπως και σε άλλους αναγνώστες μέχρι τώρα, έτσι και σε εσένα θα προτείνουμε την 1200, αν πραγματικά θέλεις να χρησιμοποιήσεις τον υπολογιστή σου και κάπου παραπέρα. Οχι πως η Amiga 500 ή η 600 δεν μπορεί. Κάθε άλλο μάλιστα. Ομως τα πλεονεκτήματα της 1200 είναι πάρα πολλά: είναι 2–4 φορές πιο γρήγορη από αυτές. Εχει κλάσεις ανώτερα γραφικά, καλύτερο λειτουργικό σύστημα και προσφέρει 2MB βασικής μνήμης αντί για 512KB. Επίσης έχει ενσωματωμένο controller για σκληρό δίσκο, ο οποίος κάνει πιο προσιτή την προσθήκη του τελευταίου στο εσωτερικό της, ανοίγοντάς της νέους ορίζοντες. Αλλά και γι' αυτούς που θέλουν τη μέγιστη οικονομία, ενσωματωμένος modulator και έξοδος έγχρωμη composite video για σύνδεση με τηλεόραση, περιέχονται στο βασικό configuration. Νομίζω ότι όλα αυτά δικαιολογούν την προτίμησή μας προς αυτό το μοντέλο!

2. Εχω υπόψη μου ότι σε αρκετές περιοχές της επαρχίας, υπάρχει πρόβλημα υποστήριξης γενικά των υπολογιστών. Σίγουρα όμως η Λάρισα δεν ανήκει σε αυτές! Πάντως, ακόμα και να υπάρχει κάποιο πρόβλημα σε κάτι συγκεκριμένο, η αντικαταβολή είναι ένας πολύ απλός τρόπος για να πάρεις κάτι από την Αθήνα.

3. Η τιμή της είναι χαμηλότερη χωρίς monitor (130.000 δρχ. ή λίγο παρακάτω) και αρκετά υψηλότερη με αυτό (πάνω από 190.000 δρχ.).

4. Εχει μεγάλη περιουσία από την Amiga 500 και στους δύο τομείς. Ειδικά, όμως, στο θέμα των σοβαρών αναφορών τα καταφέρνει πολύ καλύτερα, αφού τρέχει σχεδόν τα πάντα από τα παλιά, και τα καινούρια εκμεταλλεύονται τις έξτρα δυνατότητές της.

5. Η Amiga πάντα φημιζόταν για την ευκολία χρήσης της. Αν και αυτό σκιάστηκε λίγο με την καθυστέρηση ανανέωσης του λειτουργικού της κάπου μεταξύ 1987 και 1991, από την εμφάνιση του 2.0 και μετά έχει πάρει πάλι τη θέση που της ανήκε. Το ποντίκι που υποστηρίζεται παντού και, γενικά, η φιλοσοφία του συστήματος κάνουν τα πράγματα απλά, ακόμα και όταν έχεις να ασχοληθείς με χειρισμό δίσκων, αρχείων κ.λπ.!

6. Τρέχει ένα μεγάλο ποσοστό από τα παλιά παιχνίδια της Amiga 500, όμως τα καταφέρνει σχεδόν ολοκληρωτικά στα νέα παιχνίδια που βγαίνουν για την τελευταία. Αν μάλιστα συνυπολογίσεις τα παιχνίδια που βγαίνουν ειδικά για αυτή με βελτιώσεις σε γραφικά και ήχο, λόγω της ταχύτητας και της μνήμης, τότε πιστεύω ότι το συμπέρασμα είναι πολύ θετικό!

ΚΑΙΝΟΥΡΙΟΣ ΚΑΙ ΦΑΝΑΤΙΚΟΣ



Αγαπητό Pixel,

αν και καινούριος αναγνώστης σου έχω γίνει σίγουρα φανατικός. Εχω εντυπωσιαστεί πολύ από την πλούσια ύλη που διαθέτεις σε κάθε σου σελίδα. Μόλις πριν τρεις μήνες που σε αγόρασα διαπίστωσα με θαυμασμό πως είσαι το καλύτερο περιοδικό σε αξιοπιστία και ποιότητα στο χώρο σου. Πρέπει λοιπόν να σε ενημερώσω ότι οι γνώσεις μου σχετικά με τα computers δεν είναι πάρα πολλές και τέλειες, αλλά πιστεύω αρκετές. Επειδή λοιπόν αυτές τις μέρες πρόκειται να αγοράσω υπολογιστή, έχω φτάσει στη δύσκολη απόφαση: ποιον να διαλέξω. Από εσένα, αλλά και άλλους ειδικούς έχω υπόψη μου τέσσερα computers: Atari 1040STE, Atari 520, Amiga 500 και Amiga 600. Λοιπόν:

Ποιο από τα τέσσερα μου συνιστάς να πάρω και γιατί, με βάση αυτά που είπα παραπάνω; Αν διαλέξω την Amiga ποια από τις δύο να πάρω; Την 500άρα ή την 600άρα; Ποια είναι τα πλεονεκτήματα και μειονεκτήματα της καθεμιάς τους; Θα εκτιμούσα πολύ αν με τις συμβουλές σου με βοηθούσες να ξεπεράσω το μεγάλο μου δίλημμα!

Φιλικά, Νίκος.



Αγαπητέ μας Νίκο,

καλώς ήρθες στο club των Pixel funs (μην ανησυχείς δεν είσαι μόνος). Το δίλημμα που αντιμετωπίζεις το συναντά ένας μεγάλος αριθμός αναγνωστών και πραγματικά δεν μπορούμε να δώσουμε κάποια συγκεκριμένη απάντηση. Ομως οι κανόνες επιλογής που θα σου δώσουμε παρακάτω ίσως σου δώσουν κάποια λύση:

1. Πολύ μεγάλη σημασία έχει το περιβάλλον σου. Αν όλοι έχουν Atari για παράδειγμα, δεν θα έπρεπε να πάρεις μια απόφαση ξαφνικά να αλλάξεις στρατόπεδο (μάλλον άστοχος ο όρος, αφού όσοι έχουν καταλάβει τις κινήσεις της αγοράς θα ξέρουν ότι οι Amiga και Atari users είναι πλέον στο ίδιο πλευρό!), εκτός βέβαια αν συντρέχουν άλλοι λόγοι.

2. Μεταξύ Amiga και Atari υπάρχει ένας άγραφος νόμος: αν κάποιος θέλει να ασχοληθεί πολύ με μουσική (MIDI και συναφή) διαλέγει το δεύτερο ενώ όποιος θέλει γραφικά διαλέγει το πρώτο. Στο πρώτο, αν και με την Amiga μπορεί κανείς να ικανοποιήσει άριστα τις ερασιτεχνικές, αλλά και κάτι παραπάνω, απαιτήσεις του, ο Atari υπερτερεί σαφώς στον τομέα του software (το ενσωματωμένο MIDI είναι τελικά ασήμαντο προσόν). Στο δεύτερο, αδιαφιλονίκητη η υπεροχή της Amiga.

3. Γενικά παραδεκτό είναι ότι η Amiga υπερτερεί σε πολλά σημεία της σειράς των 16bit της Atari, κάτι που γίνεται έντονα φανερό στην Amiga 600 με τον ενσωματωμένο controller και το λειτουργικό 2.05. Ελάχιστο προβάδισμα έχουν τα μοντέλα της Atari σε θέμα υπολογιστικής ισχύος. Ολα αυτά, όμως, ανατρέπονται αν στην επιλογή σου προσθέσεις το Γεράκι της τελευταίας, το οποίο είναι ένα πολύ καλό εργαλείο (σε άλλο κόστος όμως). Για την Amiga 1200 ρίξε μια ματιά σε άλλα γράμματα σε αυτό ή προηγούμενα τεύχη του PIXEL.

Αν τελικά λοιπόν καταλήξεις στη σειρά των μοντέλων της Commodore, νομίζω ότι η Amiga 600 είναι η καλύτερη λύση (αν δεν κοιτάς προς τη 1200). Και στον τομέα των παιχνιδιών (μπορείς να γλιτώσεις και το monitor με το ενσωματωμένο modulator) αλλά, πολύ περισσότερο, στις σοβαρές εφαρμογές, αφού αν και το εξωτερικό δεν το δείχνει, έχει πολλά στοιχεία που την κάνουν πολύ "επαγγελματικότερη" από την 500άρα: Λειτουργικό σύστημα 2.05, ενσωματωμένος controller για σκληρό δίσκο, 1MB βασικής μνήμης κ.λπ. Μειονεκτήματά της 600 η κάποια ασυμβατότητα με παλιά παιχνίδια, πράγμα που όμως δεν πρέπει να λάβεις σοβαρά υπόψη σου, και η έλλειψη αριθμητικού πληκτρολογίου. Η 500άρα υστερεί σε μνήμη (0.5MB αρχική), της λείπει ο controller και ο modulator (μόνο με scart συνδέεται σε τηλεόραση) και το λειτουργικό της (1.3).

Public Domain

Αυτόν το μήνα θα βρείτε παιχνίδια, utilities και πολλά χρήσιμα προγράμματα που λύνουν τα χέρια του απλού χρήστη. Τα προγράμματα βρίσκονται ήδη στις βιβλιοθήκες της CompuLink. Ραντεβού τον επόμενο μήνα.

• των Γ. Κακαλέτρη - Ηλ. Μανεσιώτη

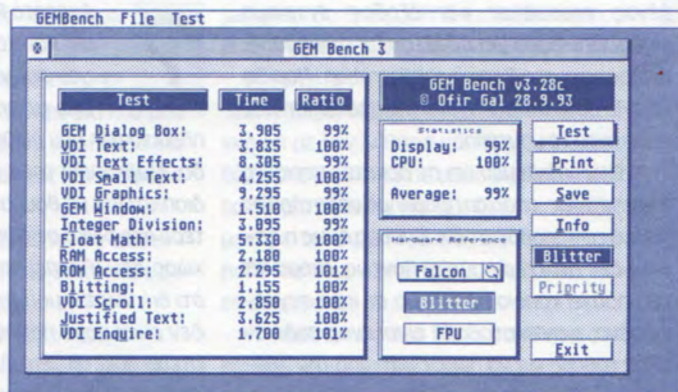
GEMBENCH

(Atari ST/STE/TT/Falcon)



Το Gembench είναι το πιο αξιόπιστο πρόγραμμα μέτρησης των επιδόσεων του computer σας. Γραμμένο από τον Ofir Gal, γνωστό προγραμματιστή στο χώρο του Atari, υπόσχεται να σας δώσει την αληθινή εικόνα του υπολογιστή σας, ανεξαρτήτως μοντέλου και ανάλυσης. Εσείς απλώς επιλέξτε τον τύπο του test (CPU ή Display) και αφήστε το Gembench να κάνει τα υπόλοιπα. Το πρόγραμμα αναγνωρίζει αυτόματα τον τύπο του επεξεργαστή, την παρουσία μαθηματικού (68881, 68882), την ύπαρξη blitter, την έκδοση του TOS και του GEM. Εξετάζει, επίσης, αν είναι σε χρήση το MultiTOS ή το NVDI. Στην πρώτη περίπτωση (MultiTOS) επιτρέπει τον ορισμό της priority, την οποία θα έχει το πρόγραμμα σε περίπτωση που το τρέχετε στο background.

Οι επιδόσεις αναφέρονται κατά είδος test, ενώ υπάρχει και δυνατότητα σύγκρισης των αποτελεσμάτων μεταξύ ST, STE, Mega STE, TT και Falcon. Μπορείτε ακόμη να αποθηκεύσετε τα αποτελέσματα των μετρήσεων σε αρχείο ή να τα τυπώσετε σε κάποιον εκτυπωτή. Στην CompuLink θα βρείτε την τελευταία έκδοση στο αρχείο gembench.zip.

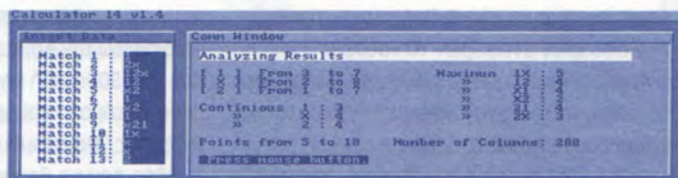


CALCULATOR 14, v1.4

(Amiga)



Το όνομα είναι σίγουρα παραπλανητικό: Δεν πρόκειται για κομπιουτεράκι (όπως αρχικά πίστεψα, μόλις είδα τον τίτλο πάνω στη δισκέτα) αλλά για ένα πρόγραμμα ΠΡΟ-ΠΟ. Στόχος του είναι να υπολογίσει ένα πλήρες σύστημα, που του εισάγει ο χρήστης, και σύμφωνα με ορισμένους περιορισμούς, να "κόψει" όσες στήλες δεν τους καλύπτουν. Σε γενικές γραμμές, περιλαμβάνει παράγωγα, συνέχειες, δυάδες και μερικά ακόμη στοιχεία, που του προσδίδουν ιδιαίτερο ενδιαφέρον, αν σκεφτεί κανείς ότι είναι σχεδόν δωρεάν. Οι τελικές στήλες δεν τυπώνονται (δυστυχώς), αλλά εμφανίζονται στην οθόνη σε δελτία, με ένα πάτημα του mouse. Τέλος, διάφορες πληροφορίες εμφανίζονται για το σύστημα και το βαθμό που "κόπηκε". Μειονέκτημα έκρινα το ότι τα μενού και το όλο interface δεν παρουσιάζονται στα ελληνικά, ενώ θα ήταν πάρα πολύ εύκολο να γίνει. Παρ' όλα αυτά, θα σας εξυπηρετήσει πολύ, αν ασχολείστε με το θέμα, τουλάχιστον για να αρχίσετε με το ηλεκτρονικό ΠΡΟ-ΠΟ, αφού το παιχνίδι αυτό προσφέρεται ιδιαίτερα για



επεξεργασία με υπολογιστή, τουλάχιστον όταν συγκρίνεται με το LOTTO.

Το Calculator 14 είναι γραμμένο σε HiSoft BASIC, κάτι το οποίο σημαίνει ότι οι επιδόσεις του δεν βρίσκονται σε υψηλά επίπεδα. Ωστόσο, όποιος το χρησιμοποιήσει, δεν πρόκειται να χρειαστεί την ταχύτητα, αφού σε μεγάλα συστήματα οι τελικές στήλες θα είναι αδύνατο να γραφτούν με το χέρι.

Το πρόγραμμα μπορεί κάποιος να το χρησιμοποιήσει ελεύθερα, όμως ο δημιουργός του, ο οποίος είναι ο Θόδωρος Χατζηκώστας από τη Θεσσαλονίκη, ζητάει τη συνεισφορά των χρηστών που επωφελούνται από τις υπηρεσίες του προ-

Public Domain

γράμματός του. Ως αντάλλαγμα υπόσχεται συνεχείς βελτιώσεις και υποστήριξη. Πάντως, το πακέτο περιλαμβάνει και ελληνικό manual οδηγιών, το οποίο μπορεί κάποιος εύκολα να τυπώσει και σίγουρα αξίζει το μικρό ποσό των 1.000 δρχ., που απαιτείται για τη χρήση του με ήσυχη συνείδηση. Αν ασχολείστε με ΠΡΟ-ΠΟ, αξίζει να το δείτε. Αν όχι, είναι μία ευκαιρία να αρχίσετε!

ΠΡΟΤΑΣΕΙΣ:

1. ΟΠΩΣΔΗΠΟΤΕ να μετατραπεί στη γλώσσα μας. Εξάλλου, Ελληνες θα το χρησιμοποιήσουν.
2. LOAD και SAVE, αν και όχι απαραίτητα, θα είναι πολύ χρήσιμα αν προστεθούν.
3. Εκτυπώσεις.

(Θεόδωρος Χατζηκώστας)

ΜΕΤΑΤΡΟΠΕΑΣ ΑΡΧΕΙΩΝ ΚΕΙΜΕΝΟΥ, v1.1

(Amiga)



Θυμάστε ίσως πριν από αρκετό καιρό στη στήλη Programming του περιοδικού μας ένα πρόγραμμα, με το όνομα ASCII Converter. Μάλιστα δύο φορές, τη μία σε BASIC και τη δεύτερη σε C. Δεν είναι άλλη από την εξελιγμένη έκδοση αυτού, η οποία πιστεύω ότι πλέον κάνει σωστά τη δουλειά της...

Ποια είναι όμως η δουλειά αυτού του προγράμματος; Εδώ και αρκετά χρόνια, έχει καθιερωθεί ένα standard σετ ελληνικών χαρακτήρων για την Amiga, το οποίο δεν έχει τοποθετηθεί στις θέσεις που βρίσκουμε τα ελληνικά στο standard format του DOS (νομίζω, 437 λέγεται). Ο λόγος; Μία ιδιοτροπία του λειτουργικού να φιλτράρει το πληκτρολόγιο και να μη δίνει στα gadgets κάποιους απαραίτητους κωδικούς. Το αποτέλεσμα είναι να μην μπορούν να μεταφερθούν αρχεία κειμένων μεταξύ Amiga και μηχανημάτων με το MS-DOS (μέσω CrossDOS, DOS TO DOS κ.λπ.).

Στόχος αυτού του προγράμματος είναι να διαβάσει το αρχείο από Amiga format και να το "γυρίσει" σε 437-format ή και αντίστροφα.

Βέβαια, για να δείτε το κείμενο στο PC πρέπει να το μεταφέρετε μέσω modem ή δισκέτας PC, αυτό όμως δεν είναι δουλειά του προγράμματος αυτού. Η έκδοση 1.1 έχει επικεντρώσει το ενδιαφέρον της στο user-interface, όπου έχουν δημιουργηθεί εύχρηστα κουμπιά για τις επιλογές, ενώ πιο σημαντική προσθήκη είναι αυτή των file requesters για το φόρτωμα και το σώσιμο των αρχείων, οι οποίοι μάλιστα δείχνουν και σε διαφορετικά directories για βελτιστοποίηση της απόδοσης.

Η βιβλιοθήκη που χρησιμοποιείται είναι η req.library και σετ χαρακτήρων είναι το standard ελληνικό.

Φυσικά, όπως καταλαβαίνετε, ο κώδικας είναι πάρα πολύ απλοϊκός και προσφέρεται για άμεση τροποποίηση. Ομως, νομίζω ότι θα εξυπηρετήσει πάρα πολλούς Amiga users, οι οποίοι αντιμετωπίζουν αυτό το φραγμό, για να χρησιμοποιήσουν σοβαρά τον υπολογιστή τους.

ΠΡΟΤΑΣΕΙΣ:

1. Να καλυφθεί και το format του Macintosh, καθώς και διάφορα σύνθετα formats (Pro Write, Word, WordPerfect κ.λπ.).
2. Ρυθμιζόμενα φίλτρα χαρακτήρων.
3. Περιμένω και άλλες από εσάς...

(του Γιώργου Κακαλέτρη)

SPEEDER

(Atari Falcon 030)



Ενα από τα εντυπωσιακότερα demo για το Falcon, που κάνει εκτεταμένη χρήση της τεχνικής texture mapping με εκπληκτικά αποτελέσματα.

Η texture mapping δεν είναι τίποτε άλλο από την επικάλυψη μιας τρισδιάστατης επιφάνειας με μία εικόνα, με αποτέλεσμα η εικόνα να αποκτά τις διαστάσεις και την κλίση της επιφάνειας.

Στο Speeder, λοιπόν, έχετε ένα διαστημόπλοιο που κινείται πάνω από ένα τοπίο με τη χρήση του mouse. Διαστημόπλοιο και τοπίο είναι σχεδιασμένα με texture mapping, ενώ η ταχύτητα κίνησης είναι φοβερή (50 frames/sec).

Θα το βρείτε στην CompuLink ως speeder.zip.

Public Domain

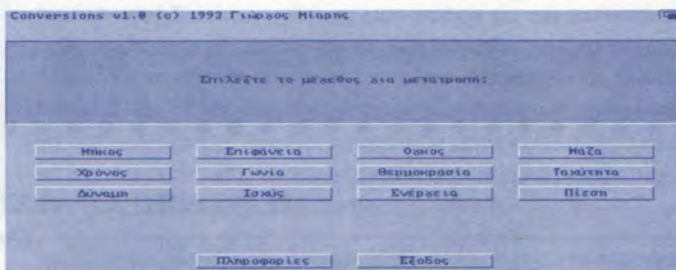
CONVERSIONS, v1.0

(Amiga)



Πρόκειται για την πρώτη έκδοση ενός προγράμματος, το οποίο σκοπό έχει τη μετατροπή μονάδων από ένα σύστημα σε άλλο και ομολογουμένως το καταφέρνει με έξοχο τρόπο! Σύμφωνα με το συγγραφέα του, είναι μία δοκιμή του, σχετικά με την αξιοποίηση του user-interface, που προσφέρει η Amiga. Αφορμή του η στήλη System Interface και το θέμα, το οποίο είχε συγκεκριμένα θίξει πριν από καιρό. Είναι το πρώτο πρόγραμμα, το οποίο δίνει σημασία στο user-interface (το οποίο είναι ό,τι ακριβώς χρειάζεται) μετά από αρκετά προγράμματα, που έχει φτιάξει για προσωπική χρήση.

Να τι κάνει λοιπόν αυτό το "προγραμματάκι": μέσα από ένα πολύ φιλικό μενού ζητάει τη μονάδα προς μετατροπή, ύστερα τον αριθμό και, τέλος, το σύστημα στο οποίο θέλουμε να τη μετατρέψουμε. Το θέμα είναι ότι η επανάληψη της διαδικασίας είναι πάρα πολύ εύχρηστη, ενώ πολύ πιο σημαντικό είναι το πλήθος των μεγεθών, που καλύπτει: μήκος, επιφάνεια, όγκος, μάζα, χρόνος, γωνία, θερμοκρασία, ταχύτητα, δύναμη, ισχύς, ενέργεια και πίεση. Το πλήθος των μονάδων που



καλύπτονται είναι τεράστιο (!) και φυσικά δίνονται ανάλογα με το μέγεθος. Το πρόγραμμα διατίθεται σε δύο εκδόσεις, ελληνική και αγγλική, ενώ το απαραίτητο ελληνικό font υπάρχει στη συνοδεύουσα δισκέτα. Δημιουργός του Conversions είναι ο φίλος μας Γιώργος Μιάρης από την Καλλιθέα της Αθήνας και το τοποθετεί στα Public Domain για να φανεί χρήσιμο σε όσο το δυνατόν περισσότερους, δεν ζητάει δε τίποτα απολύτως από τους χρήστες, παρά μόνο να μην τροποποιήσουν τα readme αρχεία που συνοδεύουν τη δισκέτα του.

του Γιώργου Μιάρη

ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΤΩΝ ΓΝΩΣΕΩΝ, v0.99

(Amiga)



Το "Παιχνίδι των γνώσεων" είναι ένα αρκετά ενδιαφέρον παιχνίδι, το οποίο μάς έστειλε ο φίλος μας Λουκάς Κόνιας από τη Θεσσαλονίκη. Το πρόγραμμα είναι γραμμένο σε γλώσσα AMOS και δοκιμάζει τις γνώσεις των παικτών. Παίζεται με έναν (δεν έχει νόημα) έως τέσσερις παίκτες, οι οποίοι ξεκινάνε από το κέντρο ενός χάρτη και προσπαθούν να φτάσουν στο τέρμα κάποιας διαδρομής. Κάθε φορά ο παίκτης ρίχνει το ζάρι και, αφού κινηθεί, του γίνεται μία ερώτηση με τρεις πιθανές απαντήσεις. Αν επιλέξει τη σωστή, τότε έχει δικαίωμα να συνεχίσει να παίζει, μέχρι να χάσει ή να φτάσει στο τέρμα, όπου θα του τεθούν μερικές μαζεμένες ερωτήσεις, για να αναδειχθεί και ο τελικός νικητής. Το πρόγραμμα ως ιδέα είναι πολύ καλό και έχει περιθώρια μεγάλης βελτίωσης, όμως προς το παρόν οι ερωτήσεις και οι απαντήσεις που περιέχει είναι σχετικά λίγες και επαναλαμβάνονται συχνά. Επίσης, λείπει και ο ήχος. Οπως αναφέρει ο φίλος μας, αυτά συνέβησαν, επειδή βιαζόταν αρκετά να το φτιάξει και να μας το στείλει, εξ ου και το 0.99 στον αριθμό έκδοσης, το οποίο υποδηλώνει preview.



Από γραφικά, πάντως, έχει τα απαραίτητα και μάλιστα περιλαμβάνει και scrolling, αφού ο χάρτης είναι μεγαλύτερος από ό,τι χωράει στην όλη οθόνη.

Το "Παιχνίδι των Γνώσεων" είναι εξ ολοκλήρου στα ελληνικά, κάτι το οποίο καταγράφεται στα συν του.

Θα πρέπει όμως να το αποκτήσετε, να το δείτε και να υποστηρίξετε το δημιουργό του, αφού το παιχνίδι μπορεί να προσφέρει αρκετή διασκέδαση, όταν γίνει πλήρες.

Λουκάς Κόνιας

Public Domain

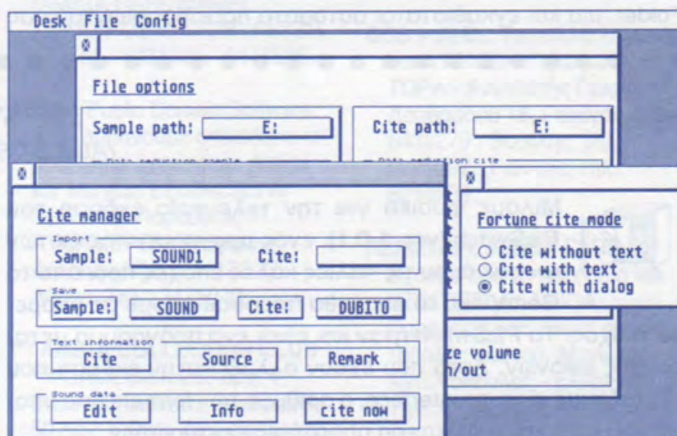
FORTUNE
(Atari Falcon 030)



Το Fortune είναι ένα πρόγραμμα που παίζει και δημιουργεί sound cites στο Falcon. Οπως και στα συστήματα με UNIX, ο υπολογιστής σας θα σας υποδεχτεί κατά τη διάρκεια της εκκίνησης (boot) με cites κάποιων VIP. Παρόλο που τα cites γράφονται σε άλλους υπολογιστές, το σύστημα ήχου του Falcon σάς επιτρέπει να ακούσετε το πρωτότυπο cite χωρίς αλλοιώσεις.

Τα cites αποτελούνται από ήχους και κείμενο, ενώ κατά τη διάρκεια της εκκίνησης παίζονται με ή χωρίς κείμενο. Αν τρέξετε το πρόγραμμα από το desktop, σας επιτρέπει να δημιουργήσετε cites χρησιμοποιώντας κάποια samples.

Ενα χρήσιμο χαρακτηριστικό του Fortune είναι η ικανότητά του να εισάγει και να μετατρέπει διαφορετικά format samples (SND, AVR, WAV, DVS). Το 525, το οποίο παρουσιάσαμε τον προηγούμενο μήνα, χρησιμοποιεί τις ίδιες μεθόδους με το Fortune (το menu μετατροπής δεν παρουσιάζει καμία διαφορά από το αντίστοιχο του Fortune). Το Fortune τρέχει σε όλους τους υπολογιστές Falcon και είναι συμβατό με το MultiTOS. Επειδή τα cites περιέχουν sampled ήχους, απαιτούν πολύ χώρο, οπότε ένας σκληρός δίσκος είναι απαραίτητος. Για την ομαλή λειτουργία του θα πρέπει να έχετε τουλάχιστον 500 KB ελεύθερη μνήμη, ενώ για να ακούσετε τα cites μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το speaker του Falcon ή να συνδέσετε τον υπολογιστή σας σε κάποιον ενισχυτή. Για να εγκαταστήσετε το πρόγραμμα, αρκεί να μεταφέρετε το FORTUNEE.PRG (αγγλική έκδοση) ή το FORTUNEG (γερμανική έκδοση) σε κάποιον folder που έχετε δημιουργήσει για



το σκοπό αυτόν. Στον ίδιο folder θα τοποθετήσετε και τα cites που θα δημιουργήσετε ή που θα κάνετε download από την CompuLink. Προτού τρέξετε το πρόγραμμα, θα πρέπει να το εγκαταστήσετε ως εφαρμογή μέσω της επιλογής Install Application του desktop, δίνοντας MANAGE στο Arguments. Αν θέλετε να ακούτε τα cites, κατά τη διάρκεια της εκκίνησης του υπολογιστή, επιλέξτε Auto στο Boot Status. Μην ξεχάσετε να σώσετε το desktop configuration. Το πρόγραμμα συνοδεύεται από αναλυτικό manual χρήσης, το οποίο περιέχει και πληροφορίες για το format των samples που χρησιμοποιούνται.

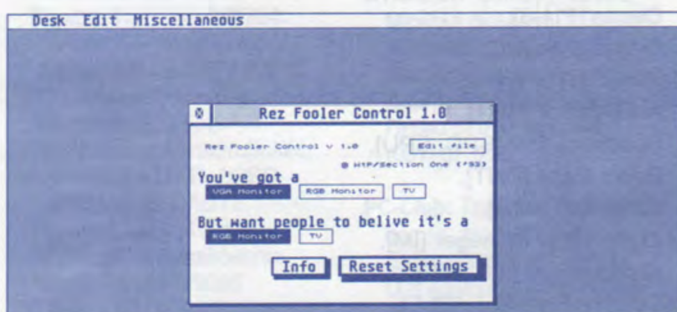
Στην CompuLink θα το βρείτε με το όνομα fortune.zip.

REZ FOOLER
(Atari Falcon 030)



Το Rez Fooler είναι ένα πρόγραμμα που ξεγελά το Falcon, ώστε να νομίζει ότι έχετε συνδέσει διαφορετικό τύπο monitor από αυτόν που χρησιμοποιείτε.

Το πρόγραμμα μπορεί να χρησιμοποιηθεί επίσης και αν έχετε κάποιο multisync monitor, το οποίο επιτρέπει αναλύσεις VGA και RGB. Με το Rez Fooler έχετε πρόσβαση σε όλες τις αναλύσεις της επιλογής Set Video, χωρίς να καταφύγετε στην κατασκευή ειδικού connector. Δυστυχώς, δεν είχα κάποιο multisync monitor, ώστε να επαληθεύσω τους ισχυρισμούς του



Public Domain

προγραμματιστή. Πάντως, αν έχει δίκιο, λύνεται το πρόβλημα της κατασκευής ειδικού connector για multisync. Το Rez Fooler τρέχει από τον Auto Folder ή από το desktop, ο προγραμματιστής όμως συνιστά την τοποθέτησή του στον Auto Folder, μια και εγκαθίσταται αυτόματα προειδοποιώντας σας για οποιοδήποτε λάθος. Μαζί με το Rez Fooler δίνεται φυσικά και το πρόγραμμα που σας επιτρέπει να επιλέξετε τον τύπο του, τον οποίο θα νομίζει ότι έχετε ο Falcon.

Θα το βρείτε στην CompuLink ως Rez Fooler.

PIC SWITCH

(Atari ST/STE/TT/Falcon)



Μιλάμε φυσικά για την τελευταία έκδοση του PicSwitch (ver. 1.0.1), ενός προγράμματος εκ των ων ουκ άνευ τις παλιές καλές εποχές πριν από το GemView, το οποίο θα παρουσιάσουμε σε επόμενο τεύχος. Το PicSwitch ήταν και είναι ένα πρόγραμμα μετατροπής εικόνων. Αυτά που έχουν αλλάξει στην έκδοση που εξετάζουμε είναι το interface, ο αριθμός των formats που υποστηρίζονται και η καλύτερη υποστήριξη εκτυπωτών.

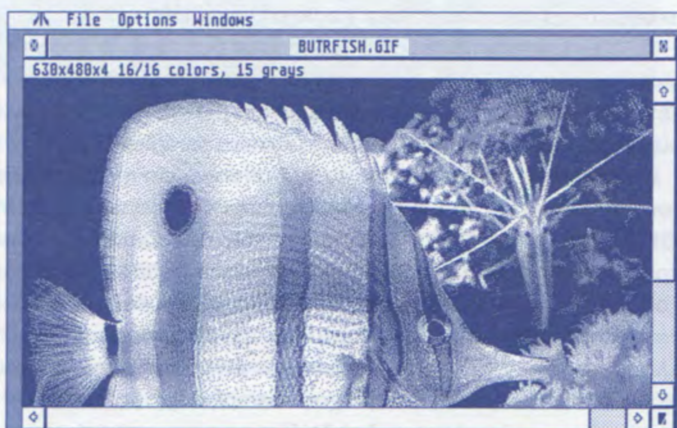
Ο προγραμματιστής δηλώνει ότι αυτό είναι και το τελικό update του προγράμματος, μια και ο ίδιος αποσύρεται από την πλατφόρμα του Atari και αυτομολεί στον Macintosh.

Το πρόγραμμα παραμένει shareware, με κόστος registration 10 δολάρια. Δυστυχώς, η χρηστική αξία του έχει μειωθεί σε σχέση με την προηγούμενη έκδοση, αφού είναι περισσότερο viewer παρά converter. Αναγνωρίζει μεν έναν τεράστιο αριθμό formats εικόνων, αλλά εξάγει μόνο IMG και μάλιστα μονόχρωμο (δεν υποστηρίζεται δηλαδή το X-IMG). Υπάρχουν πολλοί τύποι dithering για τέλεια απόδοση σε μονόχρωμο monitor και πλήρεις ρυθμίσεις brightness, contrast, scaling και colour optimization, ώστε να έχετε την καλύτερη δυνατή εικόνα σε όλες τις αναλύσεις των ST/STE/TT/Falcon. Υποστηρίζεται επίσης και η γνωστή Crazy Dot, κάρτα η οποία επιτρέπει την απεικόνιση 256 χρωμάτων στους ST.

Θα το βρείτε στην CompuLink ως picsw1.zip.

Ακολουθεί μια λίστα με όλα τα formats εικόνων που υποστηρίζει:

NeoChrome [NEO],
Degas [PI1-3],
Degas Elite [PC1-3],
Tiny [TNY, TN1-3],
Art Director [ART],
Spectrum 512 [SPC, SPU],
Prism Paint [PNT],
GEM IMG [IMG],
Atari Image Manager [IM],
Compuserve GIF [GIF],
Compuserve RLE [RLE],



PC Paintbrush (Monochrome, 16-color, 256-color) [PCX],
Amiga IFF (1-5 planes, HAM) [IFF],
MacPaint [MAC],
Mac StartupScreen [MAS],
Atari Portfolio Graphics File [PGF, PGC],
Atari 8-bit Koala [KOA],
Atari 8-bit MicroPainter [MPT],
Atari 8-bit Graphics 8 [GR8],
Atari 8-bit Graphics 9 [GR9].



COMPUTERS

AMIGA 500 + επέκταση στο 1 MB + 1084 S MONITOR (COLOUR) + mouse + joystick + 200 GAMEDISCS + manuals 130.000. Βασίλης. Τηλ.: 4972671.

AMIGA 500, 1 MB, Monitor, 1084, Action Replay II, mouse, joystick, 250 δισκέτες. 145.000 δρχ. Νίκος. Τηλ.: 9937664.

Amiga 500, 1 MB + monitor 1084 S + drive + 200 disks + joystick + περιοδικά. 145.000 δρχ. Σταύρος. Τηλ.: 2820342.

Αγοράζονται, πωλούνται, ενοικιάζονται, ανταλλάσσονται cartridges για MDSNES 6.6 GB. Μεταχειρισμένες Amiga με δόσεις. Επισκευές αυθημερόν. Αγοράζουμε κονσόλες, δεχόμαστε παραγγελίες από το εξωτερικό. Ακης. Τηλ.: 9596262.

SOFTWARE

ATARI ST/TT/FALCON: ΟΛΟΙ ΟΙ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ ATARI. ΥΠΟΣΤΗΡΙΖΟΝΤΑΙ ΑΠΟ ΕΜΑΣ, ΠΛΗΡΗΣ ΣΕΙΡΑ SOFTWARE, ΠΑΝΩ ΑΠΟ 5.000 ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΚΑΙ ΣΥΝΕΧΗΣ ΑΝΑΝΕΩΣΗ ΑΠΟ ΕΥΡΩΠΗ: UTILITIES, ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ, GAMES, MIDI, ΣΤΙΣ ΤΕΛΕΥΤΑΙΕΣ VERSIONS ΜΕ ΟΔΗΓΙΕΣ. ΣΤΕΛΝΟΥΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ ΠΑΝΤΟΥ. ΔΕΧΟΜΑΣΤΕ ΚΑΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΕΣ. ΓΙΑΝΝΗΣ - ΤΑΚΗΣ ΠΑΠΑΔΟΠΟΥΛΟΣ, ΤΗΛ.: 6817379. ΤΩΡΑ ΚΑΙ TOS 2.06 ΣΕ EPROMS ΓΙΑ ΟΠΟΙΟΔΗΠΟΤΕ STE!

GREEKLINE AMIGA. Τα πάντα για την AMIGA GAMES - DEMOS - UTILITIES. Τώρα παράδοση και με MODEM. 2 φορές την ΕΒΔΟΜΑΔΑ. ΑΜΕΣΗ ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΚΑΙ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ. ΤΙΜΗ ΕΚΠΛΗΞΗ, ΟΛΟ το 24ΩΡΟ. ΝΙΚΟΣ, ΤΗΛ.: 2813714, 2822141.



AMIGA STATION PD: Ολα τα τελευταία και ακυκλοφόρητα utilities. Συλλογές PD: Viruskillers, Hackingtools, Copiers, Professional Clipart, Demonmaker 2 (ελλ. οδηγίες), Soundtracker special (15 disks/ελλ. οδηγίες), BBS, Diskmagazines, DOSFILES κλειδωτήρι, VIDEOCOLLECTION (14 disks/DPAINT/Γάμοι, Βαφτίσια κ.λπ.). System/Drive Tests, Play'n'Rave 2 musicmaker κ.λπ. HARDWARE: Videobackup (αντιγραφή σε VHS VIDEO/original, οδηγίες), ισχυρά τροφοδοτικά 200 W, Sampler, Hardware αντιγραφικά. GAMES/DEMOS: Ολα τα καλύτερα. A1200: Ολα τα τελευταία utilities, demos, games, Ham 8pics. Τηλ.: 8617222, 2928478.

***** EKTOR - SOFT ***** AMIGA - PC SOFTWARE. Τεράστια συλλογή GAMES - UTILITIES, συνεχής ανανέωση από ΕΞΩΤΕΡΙΚΟ. ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ από 5.000 δρχ.! Τώρα και σε ΒΙΝΤΕΟΚΑΣΕΤΑ!!! ΤΑΧΥΤΑΤΗ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗ - παράδοση ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ στο σπίτι χωρίς επιβάρυνση. ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΔΩΡΕΑΝ! ΔΙΣΚΕΤΕΣ 3.5 ιντσών από 98 δρχ. ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ HARDWARE: Amiga 1200: 115.000 δρχ. Amiga 600: 67.000 δρχ. Amiga CD 32: 110.000 δρχ. Video Backup System: 15.000 δρχ. Επίσης, ΑΓΟΡΕΣ - ΠΩΛΗΣΕΙΣ - ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ computers & περιφερειακών. ΚΑΨΟΥΛΗΣ ΕΚΤΟΡΑΣ, ΟΥΙΛΙΑΜ ΚΙΝΓΚ 21, ΠΛ. ΚΟΛΙΑΤΣΟΥ, ΑΘΗΝΑ. Τηλ. (και fax): 8612475.

Χιλιάδες AMIGA GAMES προς 190 δρχ. GAME + DISK. Τηλεφωνήστε ΤΩΡΑ στο τηλ.: 4960296 - 9569171. Ντίνος, Χάρης. Δανίκας Χάρης. Κοζάνης 1, Καλλιθέα.

AMIGA GAMES 200 δρχ. ΔΩΡΕΑΝ ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΣΕ 1 ΩΡΑ. ΣΥΝΔΡΟΜΗ 5.000 δρχ. (AMIGA HARDWARE). ΤΣΙΑΚΑΛΟΣ ΜΙΛΤΟΣ - ΓΚΥΖΗ 12. Τηλ.: 6431360 - 6447595.

AMIGA Public Domain Software. Αναλαμβάνουμε οποιοδήποτε πρόβλημα έχετε στην Amiga και Monitor. Εξειδικευμένο SERVICE. Παράδοσις ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ. Στέφανος Δέτσης - Νάξου 4, 133 41 Αθήνα. Τηλ.: 2475030.

***** AMIGA COLLECTION CLUB** *** GAMEDISK 250 δρχ. + Επώνυμη δισκέτα. Συνδρομές 50 δρχ. + Disk. Αντικαταβολές πανελλήνιες. Δωρεάν κατάλογος. Συνδρομή και σε VIDEOCASSETA. Πάμφθηνες κενές δισκέτες NAME - NONAME. Γιώργος Κουμαριανός - Κοιμ. Θεοτόκου 2, Αθήνα. Τηλ.: 2314220 (3 - 11).

PC-Amiga software - disks - οδηγίες. Πωλείται Amiga 2000 - controller 68030-HD 120 MB - Σε τιμή ευκαιρίας. Ορμάνης Δημήτριος - Αμοργού 8. Τηλ.: 031/928100.

Τηλεφωνήστε ΤΩΡΑ για να πάρετε AMIGA GAMES με 250 δρχ. GAMEDISK. Δωρεάν κατάλογος - ΕΓΓΥΗΜΕΝΟ ΦΟΡΤΩΜΑ. Δημήτρης Γκούτσης - Νικοτσαρά 6, Αγ. Κωνσταντίνος, 412 23 Λάρισα. Τηλ.: 041/288704.

***** AMIGA MEGA SOFTWARE** *** Συνδρομές 150 δρχ. Diskgames 250 δρχ. Πανελλήνιες Αντικαταβολές. ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΣΠΙΤΙ. ΔΩΡΟ ΕΚΠΛΗΞΗ ΣΕ ΟΛΟΥΣ. Παναγιωταρέας Πάνος - Λιβαδειάς 5, Αμπελόκηποι, Αθήνα. Τηλ.: 7779986 (Πάνος), 2318464 (Σούλα).

GDS + J&B... Συνδρομές, αντικαταβολές, παραδόσεις ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ για GAMES, Utilities + MANUAL, σε NAME και NONAME δισκέτες. Ανωγιάτης Γιώργος, Λομβάρδου 18. Γιώργος, τηλ.: 6432279 - Βασίλης, τηλ.: 9233297 - Γιάννης, τηλ.: 8218239.

GDS + J&B... ΤΩΡΑ Συνεργασία ΓΙΑ Επιτυχία. Οι πρώτοι πάνω στην AMIGA. Υπάρχουν τα ΠΑΝΤΑ!!! Ανωγιάτης Γιώργος, Λομβάρδου 18. Γιώργος, τηλ.: 6432279 - Βασίλης, τηλ.: 9233297 - Γιάννης: 8218239.

GDS + J&B... Τα πολλά λόγια είναι ΦΤΩΧΕΙΑ. Τηλεφωνήστε ΤΩΡΑ - Ανωγιάτης Γιώργος, Λομβάρδου 18, Γιώργος, τηλ.: 6432279 - Βασίλης, τηλ.: 9233297 - Γιάννης, τηλ.: 8218239.

ΠΕΡΙΣΤΕΡΙ, AMIGA CLUB. Εχουμε όλα τα παιχνίδια και UTILITIES για AMIGA. Παράδοση κατ' οίκον, αντικαταβολές παντού. Μανώλης Αντωνόπουλος - Ελλης 131. Τηλ.: 5743080.

***** ΠΕΤΡΟΥΠΟΛΗ - AMIGA - SOFTWARE ***** GAMEDISK 250 δρχ. Ολα τα TOP-GAMES - DEMOS - UTILITIES. SUPER ΣΥΝΔΡΟΜΗ 150 disks 5.000 δρχ. και σε ΒΙΝΤΕΟΚΑΣΕΤΑ. ΤΑΧΥΤΑΤΕΣ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ + Δωρεάν κατάλογος + ΦΘΗΝΕΣ δισκέτες. Βασίλης Στεργίου - Μακεδονίας 31, Πετρούπολη. Τηλ.: 5012307.

Amiga Software: Gamedisk 300 δρχ. Αντικαταβολές, Συνδρομές. Για κάθε παραγγελία (+10): παράδοση ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ + ΚΑΤ' ΟΙΚΟΝ + TIPS. Παλαιοδήμος Αρης - Ζερβουδάκη 56. Τηλ.: 8315442.

ATARI ST - 300 δρχ. GAME. Μεγάλη συλλογή, νέες κυκλοφορίες, δώρα και προσφορές. Χατζησταύρου Δημήτρης. Μπελογιάννη, Πεύκα 57010, Θεσ/νίκη. Τηλ.: (031) 673226.

PC-Club: Τεράστια συλλογή games, programs, utilities. Εβδομαδιαίες παραλαβές. Ο,τι καινούριο στην παγκόσμια αγορά. Ολα τα τελευ-

ταία. Τιμές μοναδικές. Δωρεάν αναλυτικός κατάλογος. Αντικαταβολές σε όλη την Ελλάδα. Game + disk = 450 δρχ. Καραγιαννόπουλος Δημήτρης, Γυμναστηρίου 4, Δάφνη, Αθήνα. Τηλ.: 9253146.

*** **AMIGA!** SAMPLERS 7.000 δρχ. - VIDEO DIGITIZERS 19.000 δρχ. - MIDI - GENLOCKS - ΜΝΗΜΕΣ - DRIVES - MODEMS - HARD DISKS. Προγράμματα - ΠΕΛΑΤΟΛΟΓΙΟ - ετικετογράφος - ταμειακή, αποθήκη - έσοδα-έξοδα, EASY PHOTO για φωτογράφους. SAMPLER για ATARI. ΕΓΓΥΗΜΕΝΟ SERVICE. Γρηγοριάδης Ιάκωβος - Διονύσου 4, Πλ. Κέννεντι Χαλάνδρι. Τηλ.: 6852730 - 6610714.

Amiga Power Users. Πλούσια συλλογή - συνεχής ανανέωση - άψογη εξυπηρέτηση. Τιμές προσιτές - παράδοση κατ' οίκον αυθημερόν. Αντικαταβολές παντού. Κος Αρης - Γρυπάρη 121, Καλλιθέα. Τηλ.: 9594667.

*** **Amiga** *** 1. ΕΠΩΝΥΜΗ + GAME 250 δρχ. 2. ΣΥΝΔΡΟΜΗ 50 δρχ. 3. ΔΩΡΕΑΝ ταχυδρομικά. 4. PACMAN 7.000 δρχ., ΔΙΣΚΕΤΟΘΗΚΕΣ, TIPS. Σινανάς Κώστας, Δράμας 143, 104 43, Αθήνα. Τηλ.: 5137814.

*** **ELECTRON TEAM** *** Silicon Valley στον Πειραιά; - 5.000 Προγράμματα - Δισκέτες τιμή χονδρικής - Συνδρομές 80 program, - Ηλεκτρονικός κατάλογος δωρεάν - Turbo αντικαταβολές/παραδόσεις σπίτι - Ειδικό τμήμα A1200. ΣΕΙΣΜΟΙ ΤΙΜΩΝ σε HARDWARE και ΠΑΚΕΤΑ - Music pack: 4.700 δρχ. - A600: 66.000 δρχ. A12000: 115.000 δρχ. - Σκληρός 130 MB: 98.000 δρχ. - Μνήμες, drives πάμφθηνα. Δημόπουλος Νίκος - Πραξιτέλους 197, 185 35 Πειραιάς. Τηλ.: 4532098.

* **AMIGA TRUST CLUB** - ΦΙΛΙΚΗ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗ & ΤΙΜΕΣ! - ΣΥΝΕΧΗΣ ΑΝΑΝΕΩΣΗ - ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΚΑΤ' ΟΙΚΟΝ ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ - ΤΑΧΥΤΑΤΟ



ΔΙΚΤΥΟ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΩΝ - ΠΑΜΦΘΗΝΑ ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ & ΑΓΡΑΦΕΣ ΔΙΣΚΕΤΕΣ. Δημόπουλος Σταύρος - Παλαιολόγου 42-46, Π. Φάληρο. Τηλ.: 9411903.

AMIGA SOFTWARE BEYONDERS, GAMES - UTILITIES. Εγγραφή σε ΕΠΩΝΥΜΗ δισκέτα στην ίδια χαμηλή τιμή!! ΕΓΓΥΗΜΕΝΗ ΕΡΓΑΣΙΑ!! Στέλνονται αντικαταβολές παντού σε ΤΑΧΥΤΗΤΑ ΡΕΚΟΡ!! Τηλεφωνήστε ΤΩΡΑ!! ΔΩΡΕΑΝ ΠΛΗΡΗΣ ΕΝΗΜΕΡΩΜΕΝΟΣ ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΣΕ LASER ΕΚΤΥΠΩΣΗ!! Σπυρόπουλος Αγγελος - Ομορφοκκλησιάς 35, Καλογρέζα. Τηλ.: 2752205 - 2873162.

* **AMIGA NS CLUB** * Ολα τα τελευταία παιχνίδια και προγράμματα. Disk + Game 250 δρχ., συνδρομές. Τηλ.: 9345311. Βασιλιάδης Πέτρος - Ομήρου 33, Νέα Σμύρνη.

AMIGA καινούρια games + utilities 250 δρχ. σε επώνυμες δισκέτες, συνδρομές. Δημήτρης Κασκέλης - Μυκάλης 5, Ν. Σμύρνη. Τηλεφωνήστε τώρα στο 9427649.

AMSTRAD 6128, 6128 PLUS. Η πλουσιότερη συλλογή. Συνεχής ενημέρωση. Περιφερειακά. Service & υποστήριξη. Προσφορές. Παράδοση κατ' οίκον. Αυγουστής Τατάκης - Χρυσολωρά 10, Λ. Αλεξάνδρας. Τηλ.: 6410640.

AMIGA VISION CLUB. GAMEDISK 250 δρχ. ΦΘΗΝΕΣ συνδρομές συνεχής ΑΝΑΝΕΩΣΗ. ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΚΑΤ' ΟΙΚΟΝ.

ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ Επαρχία. Τσοχανδάρης Διονύσης - Ευζώνων 119, Χαλάνδρι. Τηλ.: 6847653.

AMIGA: Ολοι οι νέοι τίτλοι. Πλουσιότατη συλλογή. Εγγυημένη εγγραφή. Παράδοση κατ' οίκον. Πάμφθηνες κενές δισκέτες. Αυγουστής Τατάκης - Χρυσολωρά 10, Λ. Αλεξάνδρας. Τηλ.: 6410640.

COMMODORE 64 - AMIGA - SEGA. Πωλούνται παιχνίδια κασέτα - δισκέτα, επίσης COMMODORE 64 και σπαστήρι, PC TURBO, DRIVE AMIGA. Πετράκης Μιχ. - Φοίνικος 10, Πειραιάς. Τηλ.: 4181420 (6 - 11 Απόγευμα).

AMIGA - ATARI GAMES + utilities. ΟΛΑ ΤΑ ΤΕΛΕΥΤΑΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΚΑΙ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ. GAME + DISK = 250 δρχ. ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΠΑΝΤΟΥ, ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΚΑΤ' ΟΙΚΟΝ. Μίμης Πολυχρονίου - Μάρκου Μπόταση 17, Αιγάλεω. Τηλ.: 5987587 - 5983717.

PC GAMES + UTILITIES. ΟΛΑ ΤΑ ΤΕΛΕΥΤΑΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΚΑΙ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΤΩΡΑ ΠΑΡΑΛΑΒΕΣ ΚΑΘΕ ΕΒΔΟΜΑΔΑ ΑΠΟ ΔΥΟ ΓΚΡΟΥΠ. GAME + DISK = 500 δρχ. ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΠΑΝΤΟΥ. ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΚΑΤ' ΟΙΚΟΝ. Μίμης Πολυχρονίου - Μάρκου Μπόταση 17, Αιγάλεω. Τηλ.: 5983717 - 5987587.

32 BIT GAMES CENTER PC - ATARI - AMIGA GAMES. ΟΛΟΙ ΟΙ ΝΕΟΙ ΤΙΤΛΟΙ. ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ ΠΑΝΤΟΥ - ΑΜΕΣΩΣ. ΓΙΑΝΝΗΣ ΓΙΩΡΓΟΤΑΣΟΣ - ΣΠ. ΤΡΙΚΟΥΠΗ 34. ΤΗΛ.: 8239965.

AMIGA, IBM, 6128, 464. Χιλιάδες παιχνίδια υπάρχουν. Τιμές καταπληκτικές. VERBATIM + Game 300 δρχ. Πέτρος Βασιλείου - Τυρταίου 12, Αγ. Δημήτριος. Τηλ.: 9751860.

M&M Computer Shop. AMIGA-PC. ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ - ΠΩΛΗΣΕΙΣ HARDWARE 386/486 ΑΠΟΘΗΚΗ (ΑΠΙΣΤΕΥΤΕΣ ΤΙΜΕΣ). Τηλ.: 6432424.

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ printer STAR LC10 color, DIGIVIEW 4.0, οθόνη CTX 14" SVGA όλα σε άριστη κατάσταση. Κώστας. Τηλ.: 6000200.

ΓΕΝΙΚΑ

SERVICE σε οτιδήποτε COMPUTERS - MONITORS - ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ - ΒΙΝΤΕΟΚΑΜΕΡΕΣ. Ανταλλαγές - πωλήσεις - αγορές. Γρήγορα - φτηνά - εγγυημένα. Τηλ.: 6410407 - 6464577.

JOYSTICK, φίλτρα, δισκετοθήκες, καλώδια, καλύμματα, mouse, STANDS, ΔΙΣΚΕΤΕΣ 720 από 90 δρχ. ΧΟΝΔΡΙΚΗ - ΛΙΑΝΙΚΗ. Τηλ.: 9751860.

CD CLUB προσφέρει περιφερειακά, δισκέτες, drives, SoundBlaster, PC 386, 486, Amiga, επεκτάσεις, όλα σε φανταστικές τιμές. Επίσης, μουσικά CDs, heavy, techno από 1.000 δρχ. Σπύρος. Τηλ.: 8325006.

AMIGA VIDEOBACKUP: ΑΝΤΙΓΡΑΨΤΕ ΕΥΚΟΛΑ ΚΑΙ ΓΡΗΓΟΡΑ ΔΙΣΚΕΤΕΣ - ΣΚΛΗΡΟ ΔΙΣΚΟ ΣΕ VIDEO, ORIGINAL, ΜΕ ΑΓΓΛΙΚΕΣ ΚΑΙ ΕΛΛΗΝΙΚΕΣ ΟΔΗΓΙΕΣ. ΧΑΜΗΛΗ ΤΙΜΗ. ΘΕΟΦΙΛΟΣ (6-8 μ.μ.). ΤΗΛ.: 8617222.

ΚΑΡΤΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

Θα ήθελα να εγγραφώ συνδρομητής στο περιοδικό **PIXEL** (11 τεύχη).
Τιμή τεύχους: 800 δρχ.

- ❑ ΙΔΙΩΤΗΣ 7.900 δρχ.
- ❑ ΦΟΙΤΗΤΗΣ 7.000 δρχ. (Αρ. Δελτ. Φοιτ. Ταυτ. ....)
- ❑ Ν.Π.Δ.Δ. ή ΕΤΑΙΡΙΑ ή ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ 12.000 δρχ.
- ❑ Έστειλα την επιταγή Νο. .... με το ποσό των ....δρχ.
- ❑ Χρεώστε το ποσό των ....στην κάρτα μου DINERS.

(Αριθμός κάρτας..................................Ημ/νία λήξεως......................)

ΕΚΠΤΩΣΗ **10%**

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ....

....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ....

....

Τ.Κ. ....

ΤΗΛΕΦΩΝΟ ....

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ..................................**ΗΛΙΚΙΑ**..................................

Η ΣΥΝΔΡΟΜΗ ΝΑ ΑΡΧΙΣΕΙ ΑΠΟ ΤΟ ΤΕΥΧΟΣ Νο ....

ΚΑΡΤΑ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

Τώρα μπορείτε να μάθετε περισσότερα για τις εταιρείες, τα προϊόντα και τις υπηρεσίες που διαφημίζονται στο PIXEL, εντελώς δωρεάν και χωρίς καμιά υποχρέωσή σας.

Το μόνο που έχετε να κάνετε, είναι να σημειώσετε με κύκλο τον αριθμό σελίδας που σας ενδιαφέρει, να συμπληρώσετε το κουπόνι και να το ταχυδρομήσετε στη διεύθυνση του περιοδικού. Το Τμήμα Εξυπηρέτησης Αναγνωστών αναλαμβάνει, για λογαριασμό σας, όλα τα υπόλοιπα. Μέσα σε λίγες μέρες, θα σας έχουν σταλεί απο τις αντιπροσωπίες οι πληροφορίες που ζητάτε.

ΑΡ. ΤΕΥΧΟΥΣ ____________________

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ____________________

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ____________________

Τ.Κ. ____________ ΤΗΛΕΦΩΝΟ ____________

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ ____________________

ΕΧΩ ΤΟΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ ____________________

2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33
34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65
66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81
82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97
98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113
114	115	116	117	118	119	120	121	122	123	124	125	126	127	128	129
130	131	132	133	134	135	136	137	138	139	140	141	142	143	144	145
146	147	148	149	150	151	152	153	154	155	156	157	158	159	160	161
162	163	164	165	166	167	168	169	170	171	172	173	174	175	176	177
178	179	180	181	182	183	184	185	186	187	188	189	190	191	192	193
194	195	196	197	198	199	200	201	202	203	204	205	206	207	208	209

ΚΟΥΠΟΝΙ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

Γράψτε την αγγελία σας στον παρακάτω πίνακα. Σε κάθε τετράγωνο αντιστοιχεί ένα γράμμα. Στο διάστημα που μεσολαβεί ανάμεσα σε δύο λέξεις, αφήνετε ένα κενό τετράγωνο. Γράφετε με πεζά, χρησιμοποιώντας κεφαλαία, μόνο για κάποιες λέξεις που θέλετε να ξεχωρίζουν. Σε περίπτωση που κάποια αγγελία είναι γραμμένη ολόκληρη με κεφαλαία, θα δημοσιεύεται με πεζά, ή θα επιβαρύνεται με προσαύξηση 50%.

Αγγελίες μέχρι 15 λέξεις χρεώνονται 5.000 δρχ. έκαστη. Για κάθε λέξη επιπλέον το κόστος επιβαρύνεται με 500 δρχ. Οι αγγελίες με πλαίσιο και φόντο επιβαρύνονται με αύξηση κατά 100% της αρχικής τους τιμής, ενώ, αγγελίες που ξεχωρίζουν απ' όλες τις άλλες, κατά 400%.

Στείλτε τις αγγελίες σας μέχρι τις 10 του μήνα που προηγείται (σφραγίδα ταχυδρομείου) από αυτόν που θα κυκλοφορήσει το τεύχος, στο οποίο θέλετε να δημοσιευθούν. Το κουπόνι πρέπει να συνοδεύεται απαραίτητα από ταχυδρομική επιταγή που να καλύπτει το ποσόν.

Προς το περιοδικό PIXEL (τμήμα αγγελιών) Λ. Συγρού 44, ΤΚ 117 42 Αθήνα

ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ

- ☐ **Computers**
- ☐ **Software**
- ☐ **Περιφερειακά**
- ☐ **Γενικά**

Σημειώστε με x το τετράγωνο της κατηγορίας που επιθυμείτε να δημοσιευθεί η αγγελία σας.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ____________________

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ____________________

ΚΟΣΤΟΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ ____________ ΑΡΙΘΜΟΣ ΛΕΞΕΩΝ ____________ ΤΗΛ. ____________

ΑΡΙΘ. ΤΑΧΥΔΡ. ΕΠΙΤΑΓΗΣ ____________ ΗΜ/ΝΙΑ ____________

1.

ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ

COMPUPRESS ΑΕ

ΑΘΗΝΑ: ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 117 42, ΤΗΛ: 9238672-5, 9225520

2.

ΤΜΗΜΑ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

COMPUPRESS ΑΕ

ΑΘΗΝΑ: ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 117 42, ΤΗΛ: 9238672-5, 9225520

3.

ΤΜΗΜΑ ΑΓΓΕΛΙΩΝ

COMPUPRESS ΑΕ

ΑΘΗΝΑ: ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 117 42, ΤΗΛ: 9238672-5, 9225520



Fury of Furries





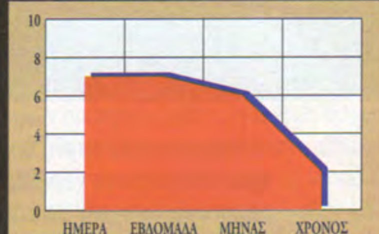


Πέντε δισκέτες για ένα arcade είναι σίγουρα πολλές, ακόμα και αν μία από αυτές είναι αφιερωμένη στην εισαγωγή! Αυτό και μόνο μας κεντρίζει το ενδιαφέρον να ρίξουμε μια προσεκτική ματιά στο Fury of Furries και το αποτέλεσμα δεν μας απογοητεύει. Ο παίκτης αυτή τη φορά καλείται να οδηγήσει ένα sprite με το σχήμα μαλλιαρής μπάλας, το οποίο μπορεί να μεταμορφώνεται σε τέσσερα διαφορετικά "πρόσωπα" με ξεχωριστή κάθε φορά ιδιότητα. Τα "πρόσωπα" αυτά διαφέρουν εξωτερικά ως προς το χρώμα. Κόκκινο: είναι ο κακός της υπόθεσης και σπάζει τοίχους με το κεφάλι του. Πράσινο: μπορεί να κρέμεται από ταβάνια με το σκοινί του και να σκαρφαλώνει. Κίτρινο: κουβαλάει το όπλο... Μπλε: κολυμπάει κάτω από την επιφάνεια του νερού και εκσφενδονίζει ...μπουρμπουλήθρες. Καθένα από αυτά μπορεί να προχωράει και να πηδάει, ενώ η ξεχωριστή κίνηση γίνεται με το πάτημα του fire. Οι υπόλοιπες κατευθύνσεις μερικές φορές επηρεάζουν τη συνέχεια. Η μετατροπή από ένα χρώμα σε άλλο γίνεται με την κατεύθυνση ΚΑΤΩ του μοχλού: αρχικά εξαφανίζεται το sprite και με τα ΑΡΙΣΤΕΡΑ-ΔΕΞΙΑ επιλέγεται η νέα μορφή του. Σε ένα επίπεδο δεν έχουμε απαραίτητα πρόσβαση σε όλες τις μορφές. Κάποια δίνεται (ή αντίστροφα αφαιρείται) ως έξτρα από ειδικούς μετατροπείς ή μπορεί να μη δίνεται καθόλου. Το sprite είναι ομολογουμένως πολύ μικρό (μεγέθους lemming), ωστόσο κινείται με πολλή φυσικότητα. Ετσι, για παράδειγμα, ένα γκελ έχει πάντα προβλέψιμο αποτέλεσμα, όπως και μια ταλάντωση ή ένα άλμα από ψηλά. Τα background graphics είναι καλά, όμως δυστυχώς δεν παρουσιάζουν ιδιαίτερη ποικιλία μέσα στο ίδιο level, αν και κάτι τέτοιο αναμενόταν λόγω του μεγέθους του Fury of Furries. Ομως αυτό έχει ως αποτέλεσμα πάρα πολλά επίπεδα, τα οποία από την πρώτη κιόλας δισκέτα του παιχνιδιού γίνονται αρκετά ενδιαφέροντα. Bonus, πίστες και μικρά δωράκια υπάρχουν σε πολλά σημεία, αλλά δεν είναι σκοπός του παιχνιδιού να τα μαζέψεις. Απλώς βοηθάνε δίνοντας ζωές κ.λπ. Ετσι, το gameplay έχει επικεντρωθεί στον εντοπισμό της εξόδου και, μολονότι στην αρχή είναι ιδιαίτερα εύκολο, το βρήκα αρκετά ενδιαφέρον. Στη συνέχεια, όμως, η δυνατότητα save που περιλαμβάνεται κρίνεται απαραίτητη για τον τερματισμό του... Με εντυπωσίασε το wipe out στο τέλος κάθε πίστας. Ασχετοοο...

Του Γ. Κακαλέτρη

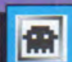
ΕΙΔΟΣ	Platform/Arcade
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	MindScape – Kalisto

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Τα επίπεδα είναι αρκετά μεγάλα και θα σας κρατήσουν καιρό.

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στο σύστημα CompuLink, αφήνοντας e-mail στο user-id: triumph.



Πολύ καλά στατικά και πολύ φυσιολογική κίνηση.

ΓΡΑΦΙΚΑ 80%



Θα έπρεπε να είναι καλύτερος για να συμβαδίζει με το σύνολο.

ΗΧΟΣ 60%



Προσωπικά το θεωρώ το πιο ενδιαφέρον arcade της χρονιάς.

GAMEPLAY 85%



Είναι μεγάλο και πρωτότυπο.

ΓΕΝΙΚΑ 82%





Οι λάτρεις των role playing θα έχουν παίξει ή, στη χειρότερη περίπτωση, θα έχουν δει κάποιο από τα προηγούμενα RPG της γαλλικής Silmarils. Ο λόγος φυσικά για τα Crystals of Arborea και Ishar, Legend of the Fortress. Και τα δύο είχαν προκαλέσει αίσθηση, αφού ο ήχος και τα γραφικά ήταν αρκετά παραπάνω από το μέσο όρο αλλά ο τρόπος χειρισμού ήταν το σημείο στο οποίο έχασαν τις εντυπώσεις.

Το τρίτο RPG της Silmarils, συνέχεια των προηγούμενων, ενσωματώνει όλα εκείνα τα χαρακτηριστικά, τα οποία έλειπαν από τα προηγούμενα, ενώ ο ήχος και τα γραφικά αγγίζουν το τέλειο.

Στο Ishar, Legend of the Fortress, μια ομάδα ριψοκίνδυνων έκανε άνω κάτω την Kendoria, για να κατακτήσει το Ishar, ένα μυστηριώδες κάστρο. Το Ishar, το οποίο στη γλώσσα των Elves σημαίνει "άγνωστο", ανήκε στον Krogh της μάγισσας Morgula, ο οποίος απειλούσε με δουλεία όλο τον πληθυσμό της Kendoria. Ισως μερικοί από εσάς κατόρθωσαν να νικήσουν τον Krogh και να σώσουν την Kendoria από τον αφανισμό. Οι υπόλοιποι έχουν μια δεύτερη προσπάθεια στο Ishar II, Messengers of Doom.

Εχουν περάσει πολλά χρόνια από τότε που αντιμετωπίσατε τον Krogh και το Ishar έχει γίνει πολιτιστικό κέντρο απλώνοντας την επιρροή του σε όλο το αρχιπέλαγος της Arborea, το οποίο αποτελείται από εφτά νησιά: αυτό της Kendoria και άλλα έξι που φέρουν το καθένα το όνομα ενός από τη θρυλική ομάδα του Jarel (τον θυμάστε από το Crystals of Arborea;).

Χάρη στην ομαδική μετακίνηση του πληθυσμού από τα βόρεια, το Zach, το πιο γνωστό από τα νησιά, αναπτύχθηκε ραγδαία και παραμένει μια σημαντική πόλη. Τα υπόλοιπα νησιά κατοικούνται από διαφορετικές φυλές σε διαφορετικά στάδια ανάπτυξης.

Ενα πρωί, ο Zubaran - άρχοντας του Ishar - δέχεται την επίσκεψη του Jon, Alchemist of Arborea, ο οποίος τον προειδοποιεί για τον επικείμενο κίνδυνο. Μαζί με το ρόλο του Zubaran, αναλαμβάνετε και την ευθύνη να συντάξετε μια πενταμελή ομάδα από έμπειρους ή όχι adventurers, οι οποίοι θα σας βοηθήσουν στην αποστολή σας.

Η δράση αρχίζει σχεδόν αμέσως, μια και βρίσκεστε στην αρχή του παιχνιδιού με μια συμμορία, η οποία επιτέθηκε ύπουλα σε μια ανυπεράσπιστη κοπέλα. Κύριο μέλημά σας είναι η επιβίωση, οπότε αγνοείτε τους εχθρούς και ζητάτε καταφύγιο στο κοντινό χωριό, όπου στρατολογείτε νέα μέλη και αγοράζετε όπλα και τροφή. Βρίσκεστε στο Irvan's island, ένα μέρος γεμάτο βάλτους, ανθρώπους/σαύρες και σφήκες/δολοφόνους. Για να ξεφύγετε, θα πρέπει να βρείτε τα στοιχεία εκείνα, τα οποία θα σας επιτρέψουν να λύσετε τους γρίφους και αυτό φυσικά σημαίνει περιπλάνηση σε όλο το νησί. Ενα κλάσμα μόνο της περιπέτειας που σας περιμένει...









ΓΡΑΦΙΚΑ, ΗΧΟΣ, ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Προτού προχωρήσουμε σε περαιτέρω ανάλυση, οφείλουμε να πούμε πως το παιχνίδι κυκλοφορεί σε Amiga, Amiga 1200, Atari ST και Falcon 030, ενώ για δοκιμή είχαμε όλα τα format, εκτός από αυτό της Amiga 1200. Τα γραφικά, όπως περιμέναμε, είναι εκπληκτικά. Καταπληκτικοί χρωματισμοί (ιδίως στην έκδοση των 256 χρωμάτων του Falcon), καλοσχεδιασμένοι χαρακτήρες και μεγάλη σημασία στη λεπτομέρεια. Αρκεί να δείτε πώς αλλάζουν τα χρώματα με την ανατολή ή τη δύση του ηλίου, για να πειστείτε για του λόγου το αληθές. Η Silmarils δεν μας απογοήτευσε, μια και το Ishar II είναι με διαφορά η καλύτερη δουλειά της μέχρι σήμερα, όσον αφορά στα γραφικά.

Ο ήχος φυσικά δεν υστερεί. Πανδαισία sampled ήχων συνοδεύει κάθε βήμα σας, ενώ στο Falcon ακούγονται στο background κάποια ατμοσφαιρικά κομμάτια.

Σε ό,τι αφορά τώρα το χειρισμό, διατηρείται σε γενικές γραμμές αυτός που υπήρχε στο Ishar, Legend of the Fortress. Το παιχνίδι έχει σχεδιαστεί για αποκλειστική λειτουργία με το mouse. Η επιλογή κάποιας λειτουργίας γίνεται με το αριστερό mouse button, ενώ η ακύρωσή της με το δεξί mouse button. Το παιχνίδι διαθέτει επίσης και keyboard shortcuts για όσους δεν μπορούν να κάνουν χωρίς το πληκτρολόγιό τους. Η κίνηση γίνεται με τη χρησιμοποίηση των directional arrows και έχετε τη δυνατότητα να κινηθείτε εμπρός, πίσω, αριστερά, δεξιά, ενώ μπορείτε να κάνετε στροφή 90 μοιρών αριστερά ή δεξιά. Η πυξίδα δείχνει την κατεύθυνση, στην οποία κινείστε, ενώ στο πάνω μέρος της οθόνης φαίνεται το όνομα του μέρους, στο οποίο βρίσκεστε, καθώς και η ακριβής ώρα. Η κυριότερη αλλαγή σε σχέση με τα προηγούμενα role playing της Silmarils εντοπίζεται στην ύπαρξη ενός χάρτη που δείχνει, επιτέλους, το μέρος στο οποίο βρίσκεστε, κάτι το οποίο καθιστά ευκολότερη την περιπλάνησή σας. Οι προγραμματιστές αντιλήφθηκαν επίσης το παράλογο της υπόθεσης









και το παιχνίδι δεν ζητά πλέον 1.000 gold για κάθε save game (ο τσιγκούνης ο Umberto θα μπορεί να παίζει τώρα χωρίς φόβο).

ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΟΜΑΔΑΣ, ΜΑΧΕΣ

Η ομάδα μπορεί να έχει μέχρι 5 χαρακτήρες. Στην αρχή του παιχνιδιού έχετε φυσικά μόνον ένα χαρακτήρα, το Zubaran, και αν θέλετε να τελειώσετε το παιχνίδι, καλό θα ήταν να βρείτε άλλους τέσσερις ψάχνοντας στα διάφορα πανδοχεία, τα οποία συναντάτε στο δρόμο σας. Χρησιμοποιώντας μια ειδική επιλογή, μπορείτε να κάνετε import τους χαρακτήρες που είχατε στο Ishar, Legend of the Fortress. Εχετε υπόψη σας, πάντως, ότι χρειάζεστε οπωσδήποτε ένα magician και ένα scholar, εφόσον τα spells που μπορούν να μάθουν θα σας βγάλουν από πολλές δύσκολες θέσεις.

Χαρακτήρες για στρατολόγηση δεν βρίσκετε μόνο στα πανδοχεία αλλά και στους χώρους όπου περιπλανιέστε. Προσοχή όμως στις επιλογές σας, γιατί όχι μόνο επηρεάζεται το ηθικό της ομάδας αλλά υπάρχει η πιθανότητα ο χαρακτήρας που στρατολογήσατε να αποδειχτεί προδότης και να σας εγκαταλείψει παίρνοντας μαζί του αρκετά από τα υπάρχοντά σας.

Ανά πάσα στιγμή, μπορείτε να διώξετε κάποιον από την ομάδα (εφόσον το επιτρέπει η πλειοψηφία) ή να λάβετε δραστικά μέτρα στην περίπτωση που μειοψηφείτε, στέλνοντας τον ανεπιθύμητο να συναντήσει τους προγόνους του. Μια τέτοια ενέργεια θα σας δημιουργήσει προβλήματα, αν ο αποθανών είχε συμπάθειες στην ομάδα, οπότε θα πρέπει να περιμένετε αντίποινα. Προβλήματα θα έχετε και στην περίπτωση που κάποιος ή κάποιοι αντιπαθούν ένα μέλος της ομάδας, με αποτέλεσμα την άρνηση παροχής πρώτων βοηθειών και, στη χειρότερη περίπτωση, δολοφονία του ανεπιθύμητου.

Το παιχνίδι σάς δίνει τη δυνατότητα να τοποθετήσετε τα μέλη της ομάδας στις επιθυμητές θέσεις μάχης, προστατεύοντας έτσι τους αδύνατους, από τη φύση τους, χαρακτήρες όπως, για παράδειγμα, τους magician και τους scholar.



Οι μάχες γίνονται real time και λαμβάνετε μέρος σε αυτές, χρησιμοποιώντας τα εικονίδια που αντιστοιχούν στα όπλα ή τα spells που διαθέτει κάθε χαρακτήρας. Η ταχύτητα των χτυπημάτων ποικίλλει από όπλο σε όπλο. Τα two-handed weapons είναι πιο αργά αλλά προκαλούν μεγαλύτερη ζημιά από τα one-handed weapons. Αν ο χαρακτήρας δεν έχει όπλο, μπορεί να











χρησιμοποιήσει τις γροθιές του με τα αναμενόμενα αποτελέσματα (κατάγματα χεριών, θλάσεις μυών κ.λπ.). Οσοι έχουν long range weapons, μπορούν να τοποθετηθούν μαζί με τους spell casters στις πίσω θέσεις, βάλλοντας εκ του ασφαλούς. Ανά πάσα στιγμή, μπορείτε να οπισθοχωρήσετε, να ανασυντάξετε τις δυνάμεις σας και να επιτεθείτε ξανά. Προσοχή στις τιμές του physical και του psychic για κάθε χαρακτήρα, αφού μηδενικές τιμές συνεπάγονται αδυναμία εμπλοκής σε μάχη με όπλα και spells αντίστοιχα.

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Αγνοήστε τους ληστές που βρίσκονται στα βόρεια και κινηθείτε δυτικά. Εξετάστε το χάρτη και εντοπίστε το χωριό στα βορειοδυτικά της περιοχής. Στο πηγάδι του χωριού κάντε click πάνω στο χερούλι. Πάρτε στην ομάδα τον Kudsak, ο οποίος ξεπροβάλλει από το πηγάδι, ξαλαφρώστε τον από τα υπάρχοντά του και μετά σκοτώστε τον γιατί είναι προδότης. Επισκεφθείτε τα δύο πανδοχεία του χωριού και στρατολογήστε ένα magician, ένα scholar και ένα έως δύο warrior ή archer.

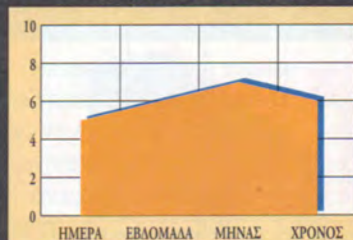
Αγοράστε όπλα για όλους, αν έχετε χρήματα, και φυσικά τροφή. Πηγαίνετε στο λιμάνι στα νοτιοδυτικά και δοκιμάστε να πάρετε το καράβι. Θα σας πιάσουν αιχμάλωτο και θα οδηγηθείτε στον αρχηγό του χωριού, ο οποίος θα σας αναθέσει την πρώτη σας αποστολή: να επιστρέψετε το necklace που έχουν κλέψει τα Orks. Επιστρέφοντας στο σημείο από όπου ξεκινήσατε, σκοτώστε τους τρεις ληστές, βρείτε το κορίτσι και πάρτε το pendant που έχει στο λαιμό της. Πηγαίνοντας ανατολικά, βρείτε και μαζέψτε τα mushroom και τα dandelion. Μπαίνοντας στο δάσος, πολεμήστε με τις σφήκες και τα Orks. Στο ξέφωτο θα βρείτε τον αρχηγό των Orks, ο οποίος είναι αρκετά δύσκολος αντίπαλος. Χρησιμοποιήστε ό,τι spell ξέρετε και αρκετά βέλη, αν έχετε πάρει archer. Αφού τον σκοτώσετε, πάρτε το necklace και επιστρέψτε το στον αρχηγό του χωριού. Ανακτήστε δυνάμεις σε κάποιο πανδοχείο, πηγαίνετε στο λιμάνι και επιλέξτε την πόλη. Στη συνέχεια, αναζητήστε την ...ολοκληρωμένη λύση του παιχνιδιού σε ένα από τα επόμενα PixelMania.

Του Ηλία Μανεσιώτη



ΕΙΔΟΣ	RPG
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	SILMARILS

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Θα απαιτήσει πολλές "ανθρωπο-ώρες".

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στο σύστημα CompuLink, αφήνοντας e-mail στο user-id: lucifer.


Εκπληκτικοί χρωματισμοί, καλοσχεδιασμένα sprites.
ΓΡΑΦΙΚΑ 95%


Ρεαλιστικοί ήχοι και ατμοσφαιρικά μουσικά κομμάτια στην περίπτωση του Falcon.
ΗΧΟΣ 90%


Αισθητά βελτιωμένο σε σχέση με τα παλαιότερα role playing της ίδιας εταιρίας.
GAMEPLAY 85%


Αξίζει την προσοχή σας.
ΓΕΝΙΚΑ 90%

Cannon Fodder



Τρίτωσε το κακό... Syndicate, Theatre of Death, Cannon Fodder σε διάστημα λίγων μηνών εγκαινιάζουν τη νέα αυτή κατηγορία και, παρά τις περιορισμένες διαφορές στο αντικείμενο, τελικά, στην πράξη, φαίνεται ότι διαφέρουν αρκετά μεταξύ τους.

Το τρίτο κατά σειρά εμφάνισης, το Cannon Fodder, φαίνεται ότι πήρε το θέμα από την arcade σκοπιά του, περισσότερο από ό,τι τα άλλα δύο, παρ' ότι στις πρώτες πίστες τα πράγματα είναι παρόμοια σε όλα. Οπως πάντα, υπάρχει ένα τερέν μεγαλύτερο από την οθόνη και μια μικρή ομάδα στρατιωτών, η οποία πρέπει, χρησιμοποιώντας συνδυασμό στρατηγικής και ετοιμότητας, να φέρει σε πέρας μια σειρά από αποστολές.

360 έχουν δηλώσει συμμετοχή στις αποστολές, όμως σε καθεμία από αυτές μέχρι 15 μπορούν να λάβουν μέρος. Συνολικά, υπάρχουν 24 αποστολές, καθεμία με το δικό της χάρτη και τη δική της αποστολή, χωρισμένη σε, το πολύ, έξι φάσεις.

ΟΙ ΑΠΟΣΤΟΛΕΣ - ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΑ

Στην αρχή τα πράγματα είναι πολύ απλά: πρέπει να σκοτώσεις ό,τι βρεις μπροστά σου. Αντε να χρειαστεί να γκρεμίσεις και κάνα κτίριο με βόμβες. Αυτό όμως είναι το σκηνικό δύο, μόνο, αποστολών από τους 7 τύπους που διαθέτει το Cannon Fodder. Τα υπόλοιπα: Καταστροφή εχθρικού εργοστασίου. Διάσωση αιχμαλώτων - μέχρι τέσσερις (για την απελευθέρωση του καθενός πρέπει να σκοτώσεις τον αντίστοιχο φύλακα). Απαγωγή εχθρικού ηγέτη - είναι ντυμένος αιχμάλωτος. Προστασία πολιτών - δεν πρέπει να σκοτωθεί κανένας πολίτης. Ασφαλής επιστροφή πολιτών - τους ελευθερώνεις και φροντίζεις να μη συναντήσουν προβλήματα.

Ολα αυτά εξελίσσονται σε 5 διαφορετικούς τύπους εδάφους. Ο πρώτος είναι η ζούγκλα με... πουλιά, κινούμενη άμμο, δέντρα και ποτάμια.

Στη συνέχεια ο αρκτικός με ιγκλού, χιονανθρώπους (έκπληξη) και πολύ πάγο. Η έρημος με ρήγματα, οχυρώματα και κάκτους. Οι βάλτοι με δρόμους, καλύβες και γεφύρια και τέλος η υπόγεια βάση με μπαριέρες, πόρτες, αποδυτήρια κ.λπ.

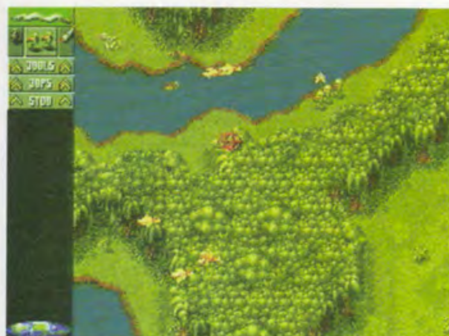
Σε πολλές από τις αποστολές θα συναντήσει κανείς κάποια αντικείμενα - όπλα, δωράκια ή οχήματα -, τα οποία καλό θα ήταν να πάρει και να χρησιμοποιήσει. Τα πρώτα μπορεί να είναι χειροβομβίδες - σε κουτιά των 4 - ή βλήματα.

Τα δεύτερα είναι bonuses, όπως ταιριάζει













σε ένα arcade! Π.χ. κάνουν το στρατιώτη στρατηγό ή ... αόρατο για τα βλήματα. Τα οχήματα που βρίσκει κάποιος χωράνε μέχρι οκτώ ανθρώπους: τανκ (αργά αλλά πανίσχυρα), μεταγωγικά αεροσκάφη, πολεμικά αεροσκάφη (γεμάτα βόμβες), τζιπ (γρήγορα αλλά χωρίς όπλα και αντοχή), skidooz (για το χιόνι) και κανόνια (δεν είναι οχήματα αλλά μπαίνεις μέσα).

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Ο χειρισμός είναι όσο πιο απλός γίνεται. Ολα γίνονται με το ποντίκι (εκτός από την παύση -P- και τη διακοπή του παιχνιδιού -ESC). Το αριστερό mousebutton δείχνει τον προορισμό των στρατιωτών, ενώ το δεξί είναι το fire. Στην περίπτωση που οι παίκτες κουβαλάνε χειροβομβίδες ή μπαζούκας, με το συνεχές πάτημα του δεξιού πλήκτρου και στιγμιαίο του αριστερού χρησιμοποιούν μία από αυτές. Τα πράγματα αλλάζουν λίγο όταν κάποιο όχημα βρεθεί στην οθόνη. Ο στρατιώτης μπαίνει σε αυτό χρησιμοποιώντας το αριστερό πλήκτρο του mouse, με το συνεχές πάτημα του οποίου χρησιμοποιεί το όπλο του οχήματος (αν έχει βέβαια). Στη συνέχεια, με το αριστερό πάλι πλήκτρο και ένα χτύπημα στο όχημα, ο ήρωας κατεβαίνει. Αυτό διαφέρει, αν αυτός βρίσκεται πάνω σε αεροσκάφος, οπότε πρέπει πρώτα να προσγειωθεί. Save Game κ.λπ. από την οθόνη με το βουνό...

Οπως στα άλλα δύο παιχνίδια, υπάρχει και εδώ η δυνατότητα να χωριστούν οι παίκτες σε ομάδες για λόγους στρατηγικής. Αυτό γίνεται από τα εικονίδια που τους αντιπροσωπεύουν και ξανασμίγουν αν ξανασυναντηθούν. Λίγη προσοχή χρειάζεται στο μοίρασμα των όπλων (χειροβομβίδων και βλημάτων) αφού μπορούν να τα μοιραστούν ως εξής: α) όλα ο ένας ή ο άλλος β) μισά-μισά. Αυτό γίνεται ανάλογα με το σχήμα του πλαισίου γύρω από κάθε όπλο και το καθορίζει ο παίκτης με το ποντίκι.



ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - GAMEPLAY

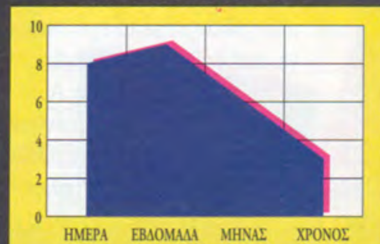
Ο ήχος είναι πολύ καθαρός και έχει όλα τα σχετικά μπάπα-μπούπα, ααααρρρρργκ που περιμένει κάποιος να ακούσει σε ένα πόλεμο. Σε κάνει πραγματικά να λυπάσαι τους εχθρούς σου. Το δε soundtrack των μενού είναι πάρα πολύ καλό.

Τα γραφικά είναι τα καλύτερα μέχρι τώρα στο είδος, αν και τα sprites παραμένουν πολύ μικρά - μικρότερα αυτών του Syndicate. Η κίνηση είναι πολύ καλή, αν και η αμεσότητα της απόκρισης στο mouse την κάνει να φαίνεται απότομη.

Το gameplay τείνει περισσότερο προς την arcade πλευρά, παρά τις δυνατότητες κάποιας στρατηγικής (ομάδες κ.λπ.). Ομως το σύνολο είναι καλό και του πάει αυτός ο προσανατολισμός προς blip-blip. Και μην ξεχνάτε: Οσο πιο καλά τα πάτε, τόσο καλύτερη η ταφόπλακα που θα λάβετε...

Του Γ. Κακαλέτρη

ΕΙΔΟΣ	Battle Simulator
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	Sensible Software



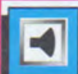
Πάντως την πρώτη βδομάδα ο Ουμπέρτο κόλλησε.

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στο σύστημα CompuLink, αφήνοντας e-mail στο user-id: triumph.



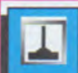
Τα καλύτερα στην κατηγορία.

ΓΡΑΦΙΚΑ 85%



Ο,τι πρέπει για να μην πέφτει η ένταση.

ΗΧΟΣ 80%



Το λιγότερο στρατηγικό από τα τρία αναφερόμενα.

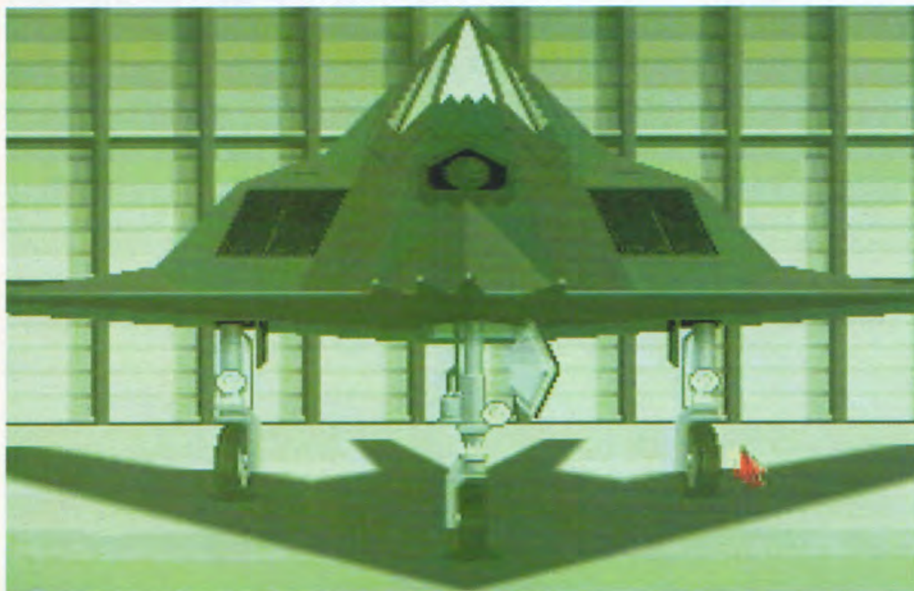
GAMEPLAY 83%



Απλώς πολύ καλό, πορωτικό. Ε Ουμπέρτο;

ΓΕΝΙΚΑ 83%

F117A Stealth Fighter



Αυτή η Microprose το έχει παρακάνει πια! Κάθε λίγο και λιγάκι... να ένας ακόμα εξομοιωτής. Αυτή τη φορά στο επίκεντρο του ενδιαφέροντος είναι ένα μόνο αεροπλάνο, το F117A. Σε αυτό έχει πλέον δοθεί όλη η προσοχή και όχι στην ποικιλία. Το αποτέλεσμα είναι ένα αρκετά καλό flight simulator... Οπως όλα τα άλλα τελευταία flight simulators, το F117A ξεκινά με όμορφα γραφικά, τα οποία συνοδεύονται από πολύ έντονο και καλό soundtrack. Πρώτη δουλειά του παίκτη είναι να διαλέξει τον πιλότο που θα αντιπροσωπεύει και να καθορίσει τις παραμέτρους, οι οποίες θα διέπουν το παιχνίδι του. Αυτές έχουν να κάνουν με το επίπεδο δυσκολίας του F117A και περιλαμβάνουν εύκολες προσγειώσεις, ειδικό αεροσκάφος και αρχάριους αντιπάλους. Αμέσως μετά έρχεται το κλασικό μενού της Microprose, όπου ο παίκτης κάνει εργασίες επιλέγοντας ένα σημείο του δωματίου που βρίσκεται. Ετσι, βρίσκουμε τα:

CO: Επιλογή περιοχής της Γης στην οποία θα εξελίσσονται οι αποστολές.

ROSTER: Επιλογή άλλου πιλότου. Στατιστικά πιλότων.

BRIEFING: Επιλογή επόμενης αποστολής. Δίνεται γραφική περίληψη της αποστολής και διάφορα στοιχεία όπως πεδία βολής κ.λπ., των εχθρικών αντικειμένων. Ο παίκτης μπορεί να αφήσει μια αποστολή και να συνεχίσει στην επόμενη.

MOUNT: Επιλογή οπλισμού του αεροσκάφους. Υπάρχουν κάποιες θέσεις, στις οποίες μπορούν να τοποθετηθούν διάφορα αντικείμενα (fuel tanks, missiles κ.λπ.).

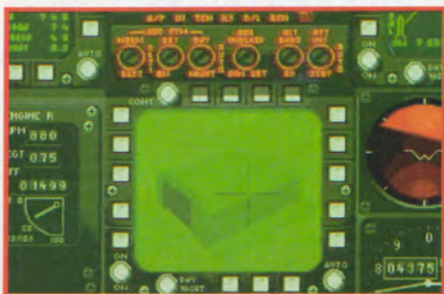
HANGAR: Προς τον αεροδιάδρομο... Και φτάνουμε στο cockpit, στο οποίο δεν έχει δοθεί και πολύ μεγάλη προσοχή... Κακή η επιλογή των χρωμάτων και ελάχιστη λεπτομέρεια, χαρακτηρισμοί από τους οποίους ξεφεύγουν τα περιεχόμενα των δύο οθονών που παρουσιάζονται αρκετά καλά.

Προτού ξεκινήσουμε, ALT-P και, στη συνέχεια, C φέρνουν το configuration menu. Κατεβάζουμε όλα τα detail levels στο LOW ή το VERY LOW (σε Amiga 500 παίζουμε, ας μην είμαστε πολύ απαιτητικοί) και ξεκινάμε. Η κίνηση αρχικά φαίνεται καλή, όμως σαφώς τα γραφικά πάσχουν από έλλειψη λεπτομέρειας.

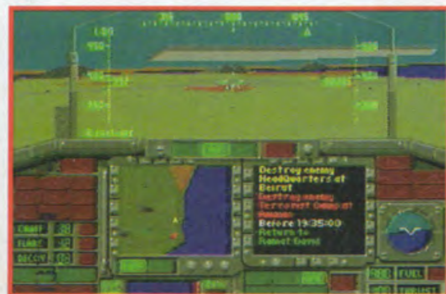
























Η σχεδίαση του F117A είναι τέτοια, ώστε ο παίκτης να έρθει γρήγορα στη δράση, η οποία αποδεικνύεται αρκετά έντονη... εντονότατη μάλιστα, αν οι αντίπαλοι είναι καλού επιπέδου!

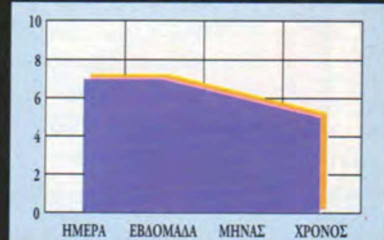
Δυστυχώς, όμως, είναι ατυχέστατη η επιλογή των λειτουργικών πλήκτρων του προγράμματος, με αποτέλεσμα να πρέπει να σκεφτεί κάποιος, προκειμένου να εντοπίσει κάθε φορά αυτό που θέλει. Ενα πρόβλημα ακόμα είναι η απόκρισή του στο ψηφιακό joystick, αυτό που κλασικά χρησιμοποιείται με την Amiga, το οποίο δεν το χειρίζεται και πολύ καλά. Αντιθέτως, με το αναλογικό δεν υπάρχει κανένα πρόβλημα και η απόκριση του αεροσκάφους είναι ομαλότατη. Θετικό στοιχείο του F117A είναι ο πολύ μεγάλος αριθμός αποστολών που προσφέρει, αν και από αυτές που δοκίμασα, πολλές τις βρήκα σχεδόν ίδιες. Η ποικιλία των τερέν είναι ένα ακόμα πλεονέκτημα. Ο ήχος δεν έχει κάτι ιδιαίτερο να επιδείξει, τουλάχιστον μέσα στο παιχνίδι. Εχουμε συνηθίσει σε άλλους με ομιλία κ.λπ., όμως η ζωντάνια της μουσικής των μενού σε ξυπνάει! Η κίνηση υποφέρει, όπως πάντα στην 500άρα, ιδίως αν δεν έχουν επιλεχθεί τα πιο γρήγορα settings. Σε 1200 με FAST RAM τα καταφέρνει πάρα πολύ καλά, ενώ στην Amiga 3000 είναι "άλλο πράγμα", αφού δεν έχει νόημα να μη χρησιμοποιεί κανείς όλες τις λεπτομέρειες...

Αν χρησιμοποιηθεί λοιπόν αυτό το configuration, τα πράγματα αλλάζουν και πολλά νέα στοιχεία του τερέν αποκαλύπτονται: ανεμόμυλοι (γυρίζουν τα πανιά τους!) και σπιτάκια με σκεπές, τα βουνά έχουν χιόνια, έναστρος ουρανός και πολλά άλλα. Δεν υπάρχουν πουθενά όμως bitmapped graphics. Ολα είναι vectors. Πρόκειται για ένα πολύ ενδιαφέρον flight simulator, κλάσεις ανώτερο από το DogFight για παράδειγμα και κατά την προσωπική μου άποψη καλύτερο και από το Gunship 2000 (ελικόπτερο), το οποίο δεν πρέπει να αγνοήσουν οι φίλοι του είδους, ειδικά αν έχουν κάποιο γρήγορο μηχάνημα και σκληρό δίσκο. Αααα! Ξέχασα να το επισημάνω! Δεν αναφέρεται πουθενά, αλλά θεωρήστε το απαραίτητο! Οπως και όλα της Microprose, φορτώνει ατελείωτα!

Του Γ. Κακαλέτρη

ΕΙΔΟΣ Flight Simulator

ΚΑΤ/ΣΤΗΣ Microprose



Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στο σύστημα CompuLink, αφήνοντας e-mail στο user-id: triumph.

ΠΙΝΑΚΑΣ ΠΛΗΚΤΡΩΝ

F1: Πιλοτήριο
F2: HUD Modes
F3: Εναλλαγή CRT/Maps
F4: Δεδομένα
F5: Οπλισμός
F6: Ζημιές συστήματος
F7: Επιλογή waypoint
F8: Τροποποίηση waypoint
F9: I.L.S.
F10: Λεπτομέρειες πτήσης
SHIFT F1 έως F6: Διάφορες όψεις
SHIFT F8: Ακύρωση waypoints
SHIFT F10: Αλεξίπτωτο
1: Flare
2: Chaff
3: IR Jammer
4: ECM
5: Decoy
6: Ρόδες πάνω/κάτω
7: AUTOPILOT
8: Καταπακτή
9: FLAPS
0: Φρένα - Μείωση ισχύος
SHIFT - Σβήσιμο μηχανής
SHIFT + Αύξηση ισχύος
SHIFT * Μέγιστη ισχύς
Joystick ή LMB Σφαίρες Ret ή RMB Πύραυλοι
Space: Επιλογή πυραύλων
Z: Zoom IN
SHIFT Z: Γρήγορος χρόνος
X: Zoom OUT
SHIFT X: Κανονικός χρόνος
C: Γωνία όψης
B: Επιλογή στόχου
N: Επιλογή νέου στόχου
M: Κάμερα αριστερά
< Κάμερα δεξιά
> Κάμερα πίσω
? Κάμερα Μπροστά
SHIFH M: View Rear
SHIFT <: View Left
SHIFT >: View Right
SHIFT ?: View Ahead
ALT-P: Παύση και στη συνέχεια το C φέρνει το configuration menu

Δεν έχουν ιδιαίτερες λεπτομέρειες, ούτε στο επίπεδο VERY HIGH.
ΓΡΑΦΙΚΑ 75%

Στην πτήση δεν έχει κάτι ιδιαίτερο, αλλά σε ξυπνάει στα μενού!
ΗΧΟΣ 75%

Εχει αρκετά καλή κίνηση και πάρα πολλές αποστολές.
GAMEPLAY 87%

Ενας από τους καλούς αλλά όχι υπέροχους flight simulators...
ΓΕΝΙΚΑ 83%

STRIKER



Μπήκαμε στο '94 και το ενδιαφέρον όλων των φιλάθλων είναι στραμμένο προς τα τελικά του παγκόσμιου κυπέλλου ποδοσφαίρου που θα γίνουν το καλοκαίρι στην Αμερική.

Το γεγονός αυτό αποκτά ιδιαίτερη σημασία για εμάς, αφού για πρώτη φορά στην ιστορία της η εθνική μας ομάδα κατάφερε να περάσει σε αυτή τη μεγάλη γιορτή του ποδοσφαίρου. Ιδιαίτερα σημαντικό για εμάς είναι και το Striker για Super Nes, καθώς για πρώτη φορά ένα παιχνίδι για κονσόλα περιέχει και το ελληνικό στοιχείο: Μια πλήρως ελληνική ομάδα, ενώ το πιο συγκλονιστικό είναι ότι τα ονόματα των παικτών είναι σωστά γραμμένα. Αξίζουν συγχαρητήρια στην Elite, η οποία κατασκεύασε το Striker.

Ξεκινώντας το παιχνίδι μπορούμε να επιλέξουμε 1 παίκτη εναντίον του υπολογιστή ή 2 παίκτες αντιπάλους. Αφού διαλέξουμε την ομάδα μας (την Ελλαδάρα φυσικά) ανάμεσα στις 64 που διαθέτει, μπορούμε να αλλάξουμε το χρώμα της φανέλας, το χρώμα του δέρματος κάθε παίκτη (8 αποχρώσεις), το χρώμα της κάλτσας, τη ρίγα της φανέλας μας, τις ικανότητες των παικτών, τη δύναμη των σουτ, τα φάλτσα, τη δύναμη των tacklings, την αντοχή του παίκτη αλλά και την ταχύτητά του. Στη συνέχεια, επιλέγουμε το πρωτάθλημα που θέλουμε να παίξουμε, από τα 5 διαφορετικά πρωταθλήματα που έχουμε στη διάθεσή μας.



SUPER CUP

Το Super Cup είναι για έναν παίκτη, όπου συμμετάσχει σε ένα πρωτάθλημα 7 γύρων ενάντια σε όλο και πιο δυνατούς αντιπάλους. Αφού διαλέξετε την ομάδα, οι παίκτες της αντίπαλης ομάδας επιλέγονται τυχαία. Κάθε φορά που κερδίζουμε έναν αντίπαλο, παίρνουμε και έναν κωδικό που θα μας χρειαστεί αργότερα.

SPECIAL CUP

Αν όλα πάνε καλά (σε αυτό θα βοηθήσει λίγο και η τύχη) και τελειώσετε νικητής στο Super Cup, τότε θα έχετε το δικαίωμα να λάβετε μέρος στο Special Cup και να αντιμετωπίσετε ομάδες της Elite - εδώ οι αγώνες γίνονται σε δύο γύρους.















WORLD KNOCKOUT

Από τον τίτλο και μόνον καταλαβαίνετε τι σας περιμένει. Εδώ παίζονται όλα για όλα και μπορούν να συμμετάσχουν από 8 έως και 64 ομάδες, ανάλογα με το πόσες θα διαλέξετε. Και εδώ ισχύει ο κωδικός που παίρνετε, κάθε φορά που κερδίζετε κάποιον αγώνα.

WORLD LEAGUE

Σε αυτό το διεθνές τουρνουά μπορούν να λάβουν μέρος μέχρι και 16 ομάδες, ενώ οι επιλογές γίνονται με τον ίδιο τρόπο όπως και στο World Knockout.

SIX A SIDE

Αυτό το πρωτάθλημα δεν διαφέρει σε τίποτα από τα προαναφερθέντα Knockout ή Super Cup. Ωστόσο, εδώ πρέπει να αγωνιστείτε ακόμη πιο σκληρά. Σε περίπτωση όμως που δεν αισθάνεστε τόσο δυνατοί, θα σας συνιστούσαμε να παίξετε ένα φιλικό αγώνα.

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι καταπληκτικά, όπως επίσης καταπληκτικές είναι η κίνηση και η ταχύτητα των sprites κατά τη διάρκεια του αγώνα. Εκείνο το στοιχείο που μας έκανε μεγάλη εντύπωση είναι τα replays. Μπορούμε να δούμε σε επανάληψη κάποιο γκολ, κάποιο φάουλ από διαφορετικές οπτικές γωνίες, ή να δούμε τη φάση καρέ-καρέ (βλέπε computer της αλήθειας). Το Striker σάς επιτρέπει να δείτε την τελευταία φάση για 7 δευτερόλεπτα. Ο έλεγχος των παικτών διαφέρει με το αν έχει την μπάλα στην κατοχή του ή όχι. Εχοντας την μπάλα, μπορείτε να κάνετε τρίπλες προς την κατάλληλη κατεύθυνση, ενώ με τον κατάλληλο συνδυασμό πλήκτρων μπορείτε να δώσετε πάσα, να σουτάρετε ψηλά, δυνατά με φάλτσο και οποιαδήποτε άλλη κίνηση σκεφτείτε. Οταν μάλιστα η μπάλα βρίσκεται ψηλά, μπορείτε να κάνετε κεφαλιά, μέχρι και ψαλιδάκι. Βέβαια υπάρχουν και φάουλ, πέναλτι, πλάγια άουτ, κόρνερ, αλλαγές παικτών κατά τη διάρκεια του αγώνα. Πρέπει να τονίσουμε ότι, αν θέλουμε, μπορούμε να θέσουμε νέους κανονισμούς από τη Fifa - ξέρετε, ο τερματοφύλακας δεν μπορεί να πιάσει την μπάλα με τα χέρια μετά από πάσα συμπαίκτη του κ.λπ.

Επίσης, μπορούμε να διαλέξουμε αν θέλουμε το παιχνίδι να έχει μουσική ή όχι. Επιπλέον, αν θέλουμε να κάνουμε τον αγώνα μας ακόμα πιο ρεαλιστικό, μπορούμε να προσθέσουμε ανέμους, ή να διαλέξουμε το τερέν, κλειστό χώρο, πλαστικό δάπεδο, βρεγμένο, καθώς και τη διάρκεια του αγώνα μας από 1 μέχρι 10 λεπτά.

Μην ξεχνάμε ότι στο ποδόσφαιρο παίζει μεγάλο ρόλο το στήσιμο της ομάδας στο γήπεδο. Για το σκοπό αυτόν υπάρχει μια επιλογή που λέγεται Strategy και από εκεί μπορούμε να διαλέξουμε το σύστημα που θα παίξει η ομάδα μας. Εχουμε τη δυνατότητα να επιλέξουμε μέσα από 6 διαφορετικά συστήματα όπως κανονικό, ανοιχτό παιχνίδι, αμυντικό, προσεκτικό, επιθετικό ή breakaway.

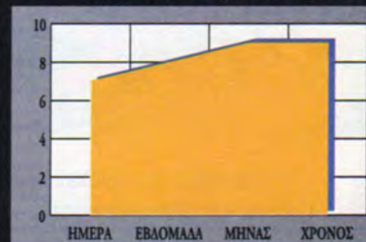
Ολοκληρώνοντας την παρουσίαση, πρέπει να αναφέρουμε ότι στο τέλος κάθε αγώνα μας εμφανίζεται μια οθόνη με τα στατιστικά στοιχεία και των δύο ομάδων. Οι πληροφορίες αυτές μας λένε πόσα κόρνερ έγιναν στο αγώνα, φάουλ, κατοχή της μπάλας για κάθε ομάδα κ.λπ. Πραγματικά, το Striker μας έκανε να αφήσουμε το επίσης πολύ καλό Sensible Soccer της Amiga και να ασχοληθούμε μαζί του.

Του Umberto Grelloni

ΕΙΔΟΣ FOOTBALL SIMULATION

ΚΑΤ/ΣΤΗΣ NINTENDO

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Ανέκαθεν πίστευα ότι τα καλά ποδοσφαιράκια δεν έχουν να φοβηθούν τίποτα από την πάροδο του χρόνου.

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στο σύστημα CompuLink, αφήνοντας e-mail στο user-id: merlin.

Ό,τι καλύτερο θα μπορούσε να έχει παιχνίδι ποδοσφαίρου.

ΓΡΑΦΙΚΑ 93%

Μουσικά κομμάτια και κατάλληλα ηχητικά εφέ.

ΗΧΟΣ 82%

Ταχύτατο και με πάρα πολλές κινήσεις και συνδυασμούς.

GAMEPLAY 92%

Αν σας αρέσει το άθλημα και είστε κάτοχος Super Nes, επιβάλλεται να το έχετε.

ΓΕΝΙΚΑ 95%

GENESIA



Από τον καιρό του civilization έχουμε να δοκιμάσουμε παιχνίδι στρατηγικής που να μπορεί να χαρακτηριστεί κορυφαίο. Το Genesia έχει τα προσόντα να "χτυπήσει" τις πρώτες θέσεις στις προτιμήσεις των φίλων του είδους! Για άλλη μια φορά ο παίκτης αναλαμβάνει ηγέτης μέσα στο χρόνο ενός έθνους, στόχος του οποίου είναι να ακμάσει και να κατακτήσει τον κόσμο κατατροπώνοντας τους αντιπάλους του. Το είδαμε στο Populus, όταν ξεκίνησε το κακό, και έφτασε στην κορύφωσή του στο Civilization.

Εδώ έχουμε να κάνουμε με κάτι ανάμεσα σε αυτά τα δύο. Ο παίκτης δεν είναι θεός και εν γένει κάνει ό,τι γίνεται μέσα από ένα user interface και μονάδες που θυμίζουν πολύ το πρώτο (και τα παρόμοια που ακολούθησαν). Η πρωτοτυπία του είναι ότι μπορεί να παιχτεί από ένα μέχρι και τρεις παίκτες, ενώ έχει και αρκετά στοιχεία που θα ζήλευαν οι προκάτοχοί του. Αρχίζοντας λοιπόν, βλέπουμε ότι το Genesia παίζεται με 1, 2 ή 3 παίκτες. Οσοι δεν πάρουν μέρος χρησιμοποιούνται από τον υπολογιστή. Από μια περιοχή (κόσμος) δίνεται ένας τομέας σε καθέναν από τους τρεις αντιπάλους και κάποιο αρχικό πλήθος υπηκόων. Το παιχνίδι αρχίζει και ο πρώτος παίκτης ξεκινά τη δουλειά του. Μόλις ολοκληρώσει όλες του τις ενέργειες, δίνει τη σειρά του στον επόμενο κ.ο.κ. Μόλις τελειώσουν και οι τρεις περνούν στην επόμενη εποχή του έτους.

Ας ρίξουμε και μια ματιά στο τι βρίσκεται στην οθόνη του παιχνιδιού, η οποία, αν μη τι άλλο, θυμίζει αντίγραφο του populus. Στο κέντρο υπάρχει ο χώρος δράσης, ο οποίος μπορεί να βρίσκεται σε δύο καταστάσεις: να δείχνει όλο τον κόσμο ή μικρές περιοχές του. Στη δεύτερη περίπτωση μικρογραφία του κόσμου φαίνεται στο μικρό χάρτη πάνω από το μεγάλο. Αριστερά του βρίσκεται ένα κουμπί που ενεργοποιεί το πλέγμα, μια απεικόνιση που δείχνει τα όρια των τομέων πάνω στο χάρτη, ώστε να ξέρει κανείς πού είναι τα όρια των περιοχών του.

ΕΡΓΑΛΕΙΑ

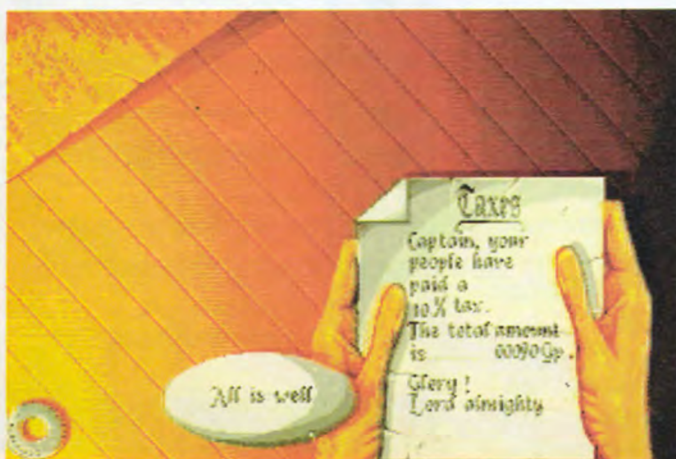
Στην κάτω αριστερή ακμή του χάρτη βρίσκουμε μια σειρά από εργαλεία, τα οποία από πάνω αριστερά προς κάτω δεξιά είναι τα εξής:

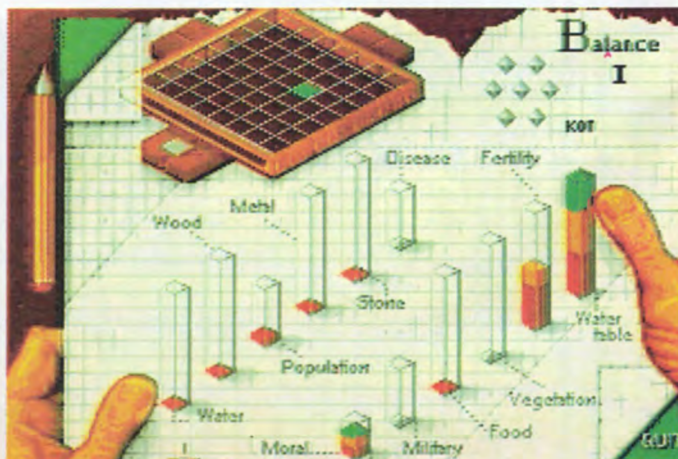
Κλεψύδρα: Τέλος της σειράς του παίκτη.

Δισκέτα: Εργασίες δίσκων και τα συναφή.

Υδρόγειος: Φέρνει το μικρό χάρτη στο κέντρο και επιλέγεται περιοχή πάνω του.

3D μπάρες: Στατιστικά στοιχεία και ισολογισμός. Αναφέρονται στα υλικά που έχει ο











παίκτης στη διάθεσή του, τον πληθυσμό της περιοχής του, τις αρρώστιες, το ηθικό κ.λπ.

Αμόνι: Φέρνει μπροστά το μενού των κατασκευών. Δίνεται λίστα των υλικών που απαιτούνται για την κατασκευή κάθε κτίσματος. Κάποια από αυτά που σημειώνονται δεν απαιτούν προσωπικό για την ολοκλήρωσή τους και γίνονται απευθείας από τον παίκτη.

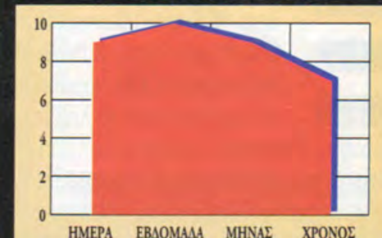
Βόμβα: Επιβάλει αλλαγές στο τερέν (όχι τραγικά πράγματα). Στο κάτω δεξί μέρος της οθόνης βλέπουμε τέλος μια λίστα των μονάδων που μπορεί να φτιάξει ο παίκτης (αν έχει βέβαια τα κατάλληλα υλικά): στρατιώτες κ.λπ. Τα κτίσματα που αναφέραμε παραπάνω δίνουν νέες δυνατότητες. Ετσι, για παράδειγμα, στο warehouse συγκεντρώνονται πρώτες ύλες και φαγητό, τα οποία μάλιστα μπορούν να διατεθούν παραπέρα με τη βοήθεια αμαξών. Το workshop έχει ως αποτέλεσμα τη δυνατότητα σχεδίασης νέων κατασκευών και εξέλιξης του πολιτισμού κ.λπ. Ομως, το εργατικό δυναμικό είναι το κύριο όπλο του παίκτη και πάνω στο χειρισμό του υπάρχουν αρκετές δυνατότητες. Ετσι, μπορεί κανείς να βάλει τους υπηκόους του σε διάφορες ιδιότητες (τεχνίτες, άποικοι, ξυλοκόποι, χτίστες κ.λπ.) ώστε να καλύπτει τις ανάγκες του λαού του. Αυτοί οι χειρισμοί γίνονται με το ποντίκι από τη σημαία-έμβλημα κάθε παίκτη. Ενα στοιχείο που θα σας απασχολήσει στην αρχή είναι οι πρώτες ύλες. Χρειάζονται λοιπόν ξυλοκόποι για το ξύλο και ένα τρυπάνι για την πέτρα και το μετάλλο. Δε θα είναι δύσκολο να τα καταφέρετε εδώ. Δεν εμφανίζονται όλα ρόδινα όμως. Κεραυνοί καταστρέφουν περιουσίες, αρρώστιες και εχθροί εξοντώνουν τον πληθυσμό και ειδικά στην αρχή θα δυσκολευτείτε να βρείτε μια άκρη. Τόσο το καλύτερο όμως, έτσι δεν είναι; Μια ματιά στα μικροσκοπικά γραφικά της οθόνης αρκεί για να καταλήξει κάποιος στο συμπέρασμα ότι το μέγεθός τους είναι αντιστρόφως ανάλογο της προσοχής που τους έχει δοθεί! Δένδρα πολλών ειδών, κτίσματα, βουνά, βλάστηση, θάλασσες και πρόσωπα που κινούνται πάνω στη γη, όλα καλοσχεδιασμένα με αρκετή κίνηση και πολύ σωστή επιλογή χρωμάτων. Πολύ πετυχημένη η αναπαράσταση των εποχών, την οποία βοηθούν και τα εξωτερικά animations (π.χ. φύλλα που πέφτουν το φθινόπωρο κ.λπ.). Γραφικά τόσο καλά βλέπουμε συχνά. Σπάνια όμως βρίσκουμε παιχνίδι με τόσο δεμένο ήχο με όσα διαδραματίζονται στην οθόνη. Καταφέρνει με καθαρά samples να δίνει όλη την έκταση των γεγονότων στο παράθυρο της δράσης και ταυτόχρονα να μεταδίδει στον παίκτη την αίσθηση της εποχής μέσα στην οποία βρίσκεται! Ισως η έλλειψη κάποιου πραγματικά καλού παιχνιδιού αυτής της κατηγορίας από την εποχή του Civilization, να προκαλεί μια υπερεκτίμηση του Genesia, όμως σίγουρα πρόκειται για ένα πολύ αξιόλογο δημιούργημα, το οποίο πρέπει να παίξουν όλοι όσοι ασχοληθήκαμε με παρόμοια σενάρια στο παρελθόν. Είναι καλύτερο από πολλά...

ΤΟΥ Γ. ΚΑΚΑΛΕΤΡΗ



ΕΙΔΟΣ	Strategy
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	Microids

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Πολύ καλό το θέμα, παίζουν και πολλοί, άρα...

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στο σύστημα CompuLink, αφήνοντας e-mail στο user-id: triumph



Λεπτομερή, καλοχρωματισμένα και με πολλή κίνηση.

ΓΡΑΦΙΚΑ 90%



Πετυχαίνει στο έπακρο τη δημιουργία ατμόσφαιρας.

ΗΧΟΣ 90%



Εχει και multiplayer mode που του δίνει έξτρα πόντους!

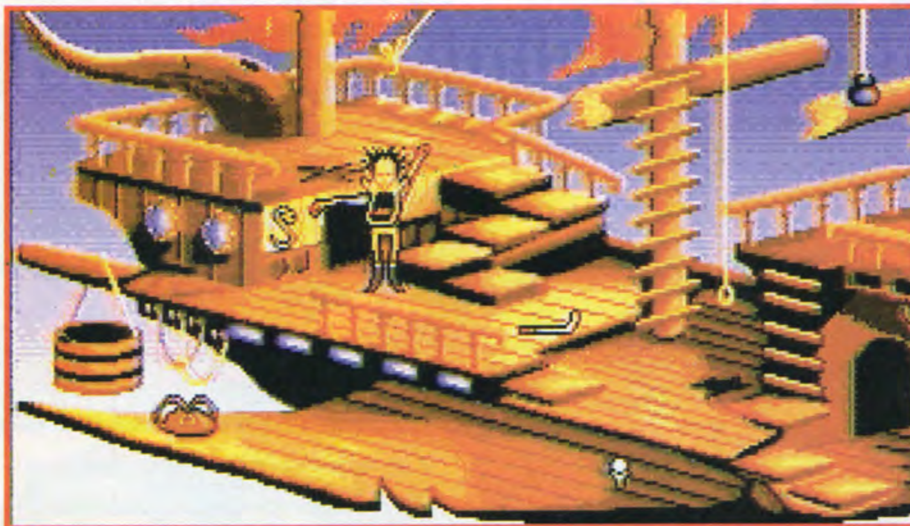
GAMEPLAY 95%



Ενα υπέροχο παιχνίδι από τη Microids.

ΓΕΝΙΚΑ 94%

GOBLINS III



Εδώ και χιλιάδες χρόνια, τα δύο βασίλεια που κυβερνώνται από τη βασίλισσα XJNNA και το βασιλιά BODD προσπαθούν να κατακτήσουν το λαβύρινθο του βουνού Foliandre. Σύμφωνα με το μύθο, το ξωτικό, που θα καταφέρει να περάσει όλες τις δοκιμασίες του λαβύρινθου, θα αποκτήσει αιώνια ευμάρεια για το ίδιο και το λαό του. Μέχρι τώρα, όμως, κανείς δεν έχει γυρίσει από το λαβύρινθο στα λογικά του και το θέμα παραμένει μυστήριο. Ο γνωστός δημοσιογράφος της Goblins News, ο Blound, έχει αποφασίσει να γράψει το άρθρο του για το λαβύρινθο, όταν μαθαίνει ότι ο μοναδικός φύλακας της εισόδου και ελεγκτής της επιτυχίας των δοκιμασιών, ο Behorn, είναι πλέον νεκρός. Η μοναδική του κόρη και φυσική διάδοχος, η WYNNONA, παραμένει άφαντη.

Το μυστήριο είναι μια πρόκληση για το νεαρό δημοσιογράφο, ο οποίος πρέπει να εντοπίσει τα αίτια της εξαφάνισης της Wynnona και παράλληλα να συντάξει το άρθρο του, με συνεντεύξεις και πορτρέτα από τους δύο μονάρχες, τους οποίους κανένας μέχρι τώρα δεν έχει δει.

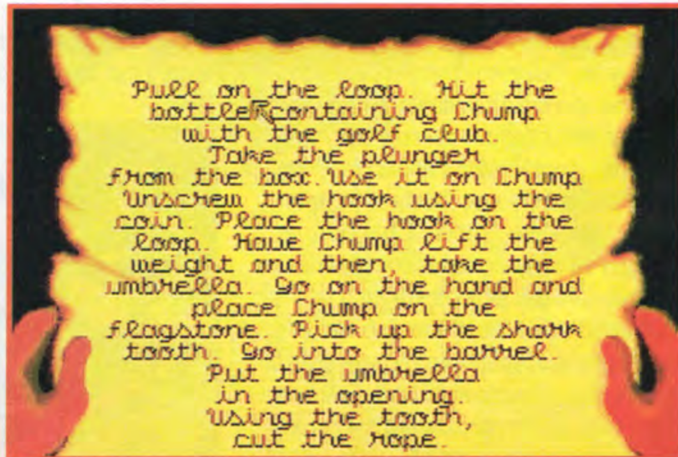
Ο Blound ξεκινάει την περιπέτειά του επιβιβαζόμενος σε ένα ιπτάμενο πλοίο σε μια απομακρυσμένη περιοχή. Βγαίνοντας όμως την επόμενη μέρα από την καμπίνα του ανακαλύπτει ότι μέχρι και τα ποντίκια έχουν εγκαταλείψει το σκάφος και ότι έχει μείνει μόνος του. Ή μάλλον, σχεδόν μόνος του, όπως αποκαλύπτεται παρακάτω. Το πλοίο βομβαρδίζεται από βράχους και ο ήρωας πρέπει γρήγορα να φύγει από αυτό προτού καταστραφεί ολοσχερώς...

Το Goblins είναι ένα adventure, στο οποίο σκοπός του παίκτη είναι να λύσει το γρίφο κάθε οθόνης και να περάσει στην επόμενη. Κάθε οθόνη είναι μεγαλύτερη από ό,τι φαίνεται μέσα στα φυσικά πλαίσια του monitor και σκρολάρει αυτόματα, μόλις το ποντίκι μετακινηθεί σε κάποιο άκρο της. Ο χειρισμός του ήρωα είναι πολύ απλός και γίνεται αυτόματα με το ποντίκι και το πάτημα του αριστερού πλήκτρου του πάνω στα διάφορα αντικείμενα, ενώ με το δεξί ακυρώνει την επιλογή αντικειμένου.

Ο χαρακτήρας κινείται με παρόμοιο τρόπο και βρίσκει εύκολα μόνος του το δρόμο για τα διάφορα σημεία της οθόνης. Στην κορυφή της οθόνης υπάρχουν πέντε μενού, τα οποία εμφανίζονται μόλις ο δείκτης του ποντικιού τα πλησιάσει. Το πρώτο αφορά στη διαχείριση αρχείων (load/save κ.λπ.). Το δεύτερο είναι πέντε τζόκερ, συμβουλές δηλαδή οι οποίες μπορούν να χρησιμοποιηθούν, όταν η κατάσταση γίνει πολύ δύσκολη.

Το Goblins News παρέχει πληροφορίες για την κατάσταση, ενώ το Aim Of Screen δίνει συνοπτικό χάρτη και περίληψη του στόχου σε κάθε οθόνη. Τελευταίο είναι το Options με τις προτιμήσεις (όχι και πολλές). Τα γραφικά είναι πολύ καλά, όχι άριστα, έχουν ζωντανά χρώματα και γενικά συντελούν στο να δίνει το Goblins ένα πολύ ευχάριστο σύνολο. Σε αυτό συνεισφέρει και ο ήχος, ο οποίος συνο-













δεχεί με μεγάλη πιστότητα όλα τα δρώμενα. Είναι καθαρός και παρουσιάζει μεγάλη ποικιλία δειγμάτων. Η μουσική όμως που ακούγεται είναι εκνευριστική και, αν μείνεις λίγο παραπάνω σε κάποια οθόνη, τα OPTIONS είναι η λύση για να διατηρήσεις την ψυχραιμία σου. Το Goblins III, ακολουθώντας την παράδοση της σειράς, συνεχίζει να βασίζεται πάνω στο έντονο "φαρσοειδές" humor και όχι στις έξυπνες ατάκες κ.λπ., που έχουμε δει σε άλλα παιχνίδια. Παρ' όλα αυτά, ο μεγάλος αριθμός των "κινηματογραφικών" σκηνών, οι οποίες διαδραματίζονται με πολύ καλοσχεδιασμένα animations και ανάλογο ήχο, βγάζουν αρκετό γέλιο. (Για παράδειγμα, οι συνομιλίες μεταξύ των ηρώων κ.λπ.) Το παιχνίδι παίζεται και με δισκέτες και με ένα μόνο drive, όμως στην πράξη χωρίς σκληρό δίσκο θα καθυστερεί αρκετά, αν και οι αλλαγές δισκετών με δύο drives δεν είναι συχνές. Το Goblins III μου άρεσε, αν και δεν υποστηρίζω ότι με εντυπωσίασε. Ο κ. Μανεσιώτης διαφώνησε... αλλά δεν πειράζει, όλοι έχουμε δικαίωμα να κάνουμε λάθη. Αντικειμενικά, είναι ένα παιχνίδι που θα σας βοηθήσει να περάσετε αρκετές ευχάριστες ώρες με τον υπολογιστή σας.

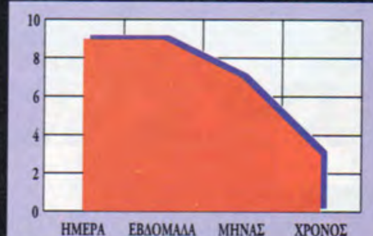
ΞΕΚΙΝΩΝΤΑΣ

Αντε, θα σας πούμε τι κάνετε τουλάχιστον στην πρώτη οθόνη, μέχρι να σας δώσουμε όλη τη λύση (μην ανησυχείτε, την έχουμε ήδη έτοιμη!!!). Χρησιμοποιείτε το νόμισμα στη βίδα και παίρνετε το αγκίστρι. Παίρνετε και το μπαστούνι του γκολ και, αφού μπείτε στην πόρτα, παίρνετε τα δύο αντικείμενα από το μπαούλο (δεξιά στην οθόνη). Στο πίσω μέρος του πλοίου λύστε τον κόμπο και πέφτει αμέσως στο κατάστρωμα ο παπαγάλος. Χτυπήστε τον με το μπαστούνι του γκολφ και με το ξεβουλωτήρι βγάλτε τον από την τρύπα που σφηνώνει. Τώρα μπορείτε να τον ελέγξετε και αυτόν (πατάτε πάνω του με το ποντίκι). Κρεμάστε το αγκίστρι στο σχοινί που κρέμεται και βάλτε τον Blound δίπλα του και με τον Chump χρησιμοποιήστε το βαρίδι. Με τον Blound πιάστε την ομπρέλα που έρχεται και με τον Chump χοροπηδήστε στη σανίδα. Ο Blound πετάγεται ψηλά και μπορεί τώρα να πιάσει το δόντι. Αμέσως μετά πηγαίνετε μέσα στο βαρέλι και χρησιμοποιείτε την ομπρέλα στην τρύπα και το δόντι στο σχοινί. Η συνέχεια σε προσεχές PIXEL, μαζί με τη λύση του Goblins II.

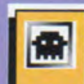
ΤΟΥ Γ. ΚΑΚΑΛΕΤΡΗ



ΕΙΔΟΣ	Adventure
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	Coctail Vision

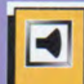


Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στο σύστημα CompuLink, αφήνοντας e-mail στο user-id: triumph.



Δεν είναι ό,τι καλύτερο - τουλάχιστον για adventure - αλλά είναι πολύ γλυκά.

ΓΡΑΦΙΚΑ 80%



Συνοδεύει κάθε ενέργεια με καταπληκτικά samples.

ΗΧΟΣ 87%



Του Ηλία δεν του άρεσαν ιδιαίτερα, αλλά τα βρίσκω αρκετά αξιόλογα.

GAMEPLAY 87%



Το χιούμορ του, αν και χοντροκομμένο, είναι ευχάριστο.

ΓΕΝΙΚΑ 85%

OSCAR



Το είδαμε πριν από λίγο καιρό στην Amiga CD 32 και μας εντυπωσίασε. Πληθώρα γραφικών και χρωμάτων, με "δυσανάλογα" καλή κίνηση, κάνουν το OSCAR ένα από τα παιχνίδια, τα οποία δίνουν στην Amiga έναν άλλο αέρα υπεροχής!

ΥΠΕΡ
Πολλά χρώματα και πολλά καλοσχεδιασμένα γραφικά.

ΚΑΤΑ
Ως συνήθως, ελάχιστη υπόθεση. Λίγο απότομη κίνηση.

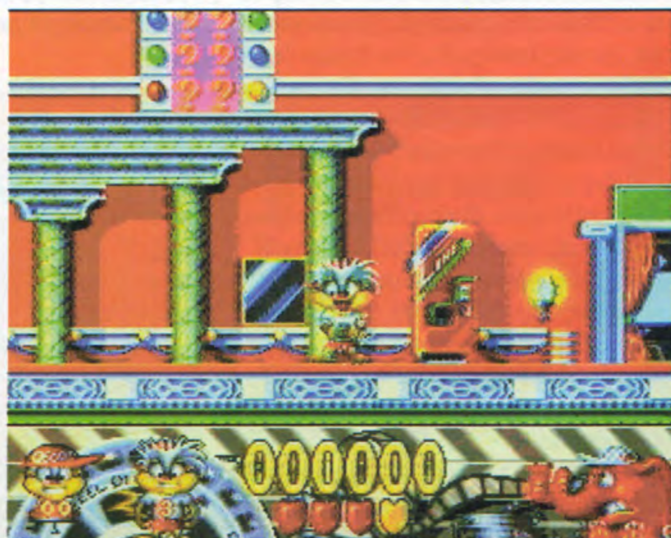
Και αρχίζουμε από το sprite, το οποίο κινείται πάρα πολύ φυσικά, όμως, επειδή αυτό δεν φαινόταν αρκετό για τους προγραμματιστές του OSCAR, πρόσθεσαν μια μεγάλη σειρά από έξτρα γραφικά απλώς για την οπτική τέρψη του παίκτη. Δεν υπάρχει ένα μόνο "γραφικό" που ελέγχει το joystick αλλά σε κάθε κόσμο αυτό αλλάζει ανάλογα με το θέμα του περιβάλλοντος. Γκριμάτσες και χαρίτων ενεές κινήσεις συνοδεύουν κάθε ενέργεια του ήρωα, ο οποίος είναι άψογα σχεδιασμένος. Τα υπόλοιπα sprites του κάθε κόσμου είναι πάρα πολλά και διαφορετικά μεταξύ τους, με επίσης πολλή κίνηση και πάρα πολύ καλή σχεδίαση.

Τα background graphics δεν θα μπορούσαν να υστερούν. Είναι και αυτά καταπληκτικά! Εντονοι χρωματισμοί και λεπτομέρεια σε κάθε σημείο του τερέν δείχνουν ότι για τη δημιουργία του παιχνιδιού αυτού αφιερώθηκε πολύς χρόνος!

Η ομορφιά του όμως δεν περιορίζεται στα γραφικά αλλά και στη συμπεριφορά του, π.χ. σε σημεία με νερό: όταν ο ήρωας βρίσκεται έξω από αυτό, το περιβάλλον καθρεφτίζεται πάνω του και δεν βλέπει τι υπάρχει μέσα ενώ, όταν μπει σε αυτό, μπορεί επιπλέον να κολυμπάει.

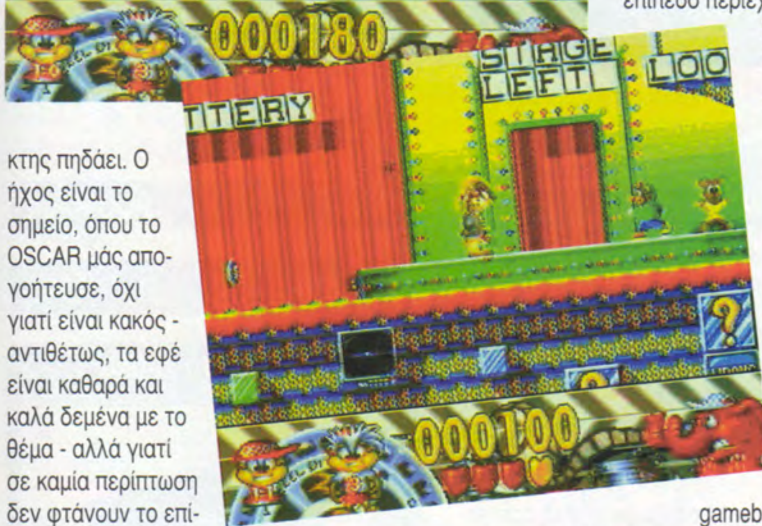
Σίγουρα, λοιπόν, με όλα αυτά (ας προσθέσουμε και τα degrade πίσω από τα graphics) το OSCAR θα έπρεπε να είναι δυσκίνητο. Κάθε άλλο όμως. Η μικρή Amiga 500 τα καταφέρνει μια χαρά, αν και η κίνηση δεν φτάνει το επίπεδο του Zool 2 ή του SuperFrog, για παράδειγμα: είναι κάπως απότομη μερικές φορές (όχι σπαστή όμως), π.χ. όταν ο παί-







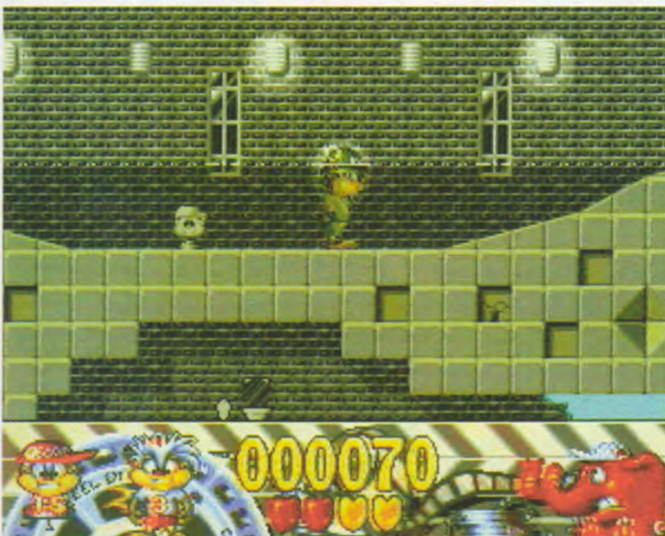




κτης πηδάει. Ο ήχος είναι το σημείο, όπου το OSCAR μάς απογοήτευσε, όχι γιατί είναι κακός - αντιθέτως, τα εφέ είναι καθαρά και καλά δεμένα με το θέμα - αλλά γιατί σε καμία περίπτωση δεν φτάνουν το επίπεδο του CD 32, όπου ακούγεται ταυτόχρονα ένα πεντακάθαρο μουσικό κομμάτι απευθείας από το CD! Η υπόθεση δεν έχει να παρουσιάσει κάτι ιδιαίτερο. Ο παίκτης μπορεί να διαλέξει σε ποιον από τους κόσμους θέλει να παίξει, έναν έναν μέχρι να τους τελειώσει όλους. Κάποιοι δεν είναι προσπελάσιμοι από την αρχή, γίνονται όμως στη συνέχεια. Κάθε περιοχή παρουσιάζεται με νέα γραφικά και αποτελείται από πολλά levels.

Σε καθένα από αυτά, ο παίκτης πρέπει να συγκεντρώσει έναν προκαθορισμένο αριθμό OSCARS, ο οποίος εμφανίζεται στην αρχή του επιπέδου. Μόλις το πετύχει αυτό, πρέπει να βρει την έξοδο. Κάθε επίπεδο περιέχει πολλά bonuses, ζωές, ενέργεια, όπλα, πόντους και ειδικά "δωράκια" (π.χ. κάνουν τον ήρωα αόρατο ή του δίνουν ένα επίπεδο BONUS κ.λπ.). Ενα παράξενο bonus είναι ένα gameboy (!), το οποίο κάνει την οθόνη... πράσινη μονόχρωμη. Για να πάρει κανείς ένα bonus πρέπει, αφού πάει στο σημείο όπου βρίσκεται το κουτί από φιλμ που το κρύβει, να περιμένει να πέσει επάνω του το δώρο που εμφανίζεται.

Ο χειρισμός του ήρωα γίνεται με το joystick ή με τα πλήκτρα του δρομέα από το πληκτρολόγιο. Ακολουθεί με αρκετή ακρίβεια τις εντολές του παίκτη και δεν θα τον φέρει σε δύσκολες καταστάσεις με τις αστοχίες του. Αρχικά είναι άοπλος, όμως στη συνέχεια μπορεί να βρει το γιο-γιο, το οποίο βοηθάει στο σκαρφάλωμα σε πολλά δύσκολα σημεία του παιχνιδιού: Κολλάει σε διάφορα σημεία και ο ήρωας μπορεί να κρεμαστεί και να πηδήξει πιο ψηλά.



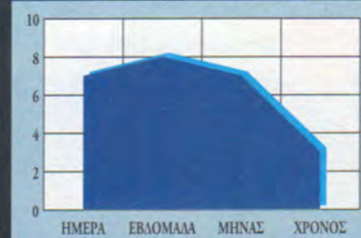
Το γιο-γιο αυτό, όμως, βολεύει και ως όπλο (όχι όμως ιδιαίτερα δυνατό), αλλά ακόμα και αν σκοτώσετε κάποιον εχθρό, θα τον ξαναβρείτε εκεί. Τελικά, το OSCAR, αν και όχι τέλειο, είναι από τα πιο ενδιαφέροντα παιχνίδια στο είδος του. Η κίνησή του είναι πολύ πιθανόν να μην ενοχλήσει κανέναν, αφού ο σχεδιασμός του δεν ενθαρρύνει γρήγορο τρέξιμο του ήρωα, αλλά αντίθετα απαιτεί κάποια προσοχή. Σίγουρα, ο νικητής στο θέμα των γραφικών δείχνει ότι η Commodore δίνει ένα πολύ καλό όπλο μαζί με την Amiga CD 32 και όχι ένα δίσκο PDs, όπως με το A590, το CD για τις 500άρες...

Συνιστάται ανεπιφύλακτα.

Του Γ. Κακαλέτρη

ΕΙΔΟΣ	Arcade/Platform
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	FLAIR

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Μέχρι να το τελειώσετε, θα περάσει αρκετός καιρός.

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στο σύστημα CompuLink, αφήνοντας e-mail στο user-id: triumph.

Σίγουρα, τα καλύτερα μέχρι τώρα στο είδος του και αν κινούνταν πιο ομαλά θα ήταν στο 100%!
ΓΡΑΦΙΚΑ 92%

Χάνει πολύ από την έκδοση για Amiga CD 32.
ΗΧΟΣ 70%

Υπάρχει το σχετικό ψάξιμο.
GAMEPLAY 85%

Από τα καλύτερα στην κατηγορία του.
ΓΕΝΙΚΑ 92%

JURASSIC PARK

Μπες στο Jurassic Park και ζήσε μια μοναδική εμπειρία. Σε ένα ξεχασμένο νησί πλούσιο σε βλάστηση, με δεινόσαυρους... ναι με δεινόσαυρους οι οποίοι τρέχουν, κοιμούνται, τρώνε, πολλαπλασιάζονται και αν τολμήσεις να τους ενοχλήσεις το μόνο που θα καταφέρεις θα είναι να προσθέσεις άλλον ένα κίνδυνο στους ήδη υπάρχοντες.

Από ένα προϊστορικό δείγμα DNA γεννήθηκαν αυτά τα άγνωστα τεράστια και πολύ επικίνδυνα ζώα και μεγάλωσαν μέσα σε μία μέρα λες και πέρασαν 65 εκατομμύρια χρόνια. Φυλάσσονται από τα πιο σύγχρονα ηλεκτρονικά συστήματα και εξετάζονται από τους επιστήμονες, αλλά τους περιμένει μια δυσάρεστη έκπληξη. Ενας κεραυνός πέφτει πάνω σε κάποιο από τα ηλεκτροφόρα σύρματα που είναι περιφραγμένο το πάρκο, το καταστρέφει... και αρχίζει η περιπέτεια.

Στο παιχνίδι μπορείς να διαλέξεις επίπεδο δυσκολίας, αν θέλεις να ακούς μουσική ή μόνο ηχητικά εφέ και να παίξεις το ρόλο του καθηγητή Alan Grant ή το ρόλο του δεινόσαυρου Raptor. Κάθε ήρωας έχει και τις δικές του κινήσεις με τις οποίες πρέπει να εξοικειωθείτε. Εμείς διαλέξαμε το ρόλο του καθηγητή Grant και, έτσι, σκοπός μας ήταν να φτάσουμε στο καταφύγιο των επισκεπτών και να τους σώσουμε.

Υπάρχουν οι ακόλουθες πίστες: η ζούγκλα, ο ηλεκτρικός σταθμός του νησιού, το ποτάμι (μόνο αν διαλέξετε τον Grant), ο σταθμός με τις αντλίες, το Canyon, το ηφαίστειο (μόνο ο Grant) και, τέλος, το κέντρο των επισκεπτών.

Ξεκινάμε στη ζούγκλα - η όλη ατμόσφαιρα μας κάνει πραγματικά να το πιστέψουμε: τα χρώματα, οι διάφορες κραυγές που ακούμε, τα πουλιά, ο φωτισμός είναι το κάτι άλλο. Ξεκινάμε με δυο όπλα, ενώ στο δρόμο μας θα βρούμε και άλλα που θα μας φανούν αρκετά χρήσιμα. Προσοχή όμως, το μόνο που καταφέρνεις με τα όπλα σου είναι να ακινητοποιήσεις για λίγο τους δεινόσαυρους (δεν τους σκοτώνεις). Το παιχνίδι κυκλοφορεί για όλες τις κονσόλες αλλά και όλους τους υπολογιστές. Βέβαια, τα γραφικά διαφέρουν από μηχάνημα σε μηχάνημα. Αλλά και το σενάριο, τουλάχιστον στο PC που το τρέξαμε, είναι τελείως διαφορετικό. Πάντως, σε γενικές γραμμές, το παιχνίδι είναι καταπληκτικό, εθιστικότατο και πιστεύω πως θα σας κερδίσει πολύ εύκολα. Αν παρ' όλα αυτά αντιμετωπίσετε κάποια δυσκολία, δεν έχετε παρά να ρίξετε μια ματιά στα tipάκια μας, αλλά προσπαθήστε προτού καταφύγετε εκεί.

Του Umberto Grelloni

ΕΙΔΟΣ	PLATFORM
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	SEGA

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ

ΗΜΕΡΑ · ΕΒΔΟΜΑΔΑ · ΜΗΝΑΣ · ΧΡΟΝΟΣ

Θα κρατήσει μέχρι να το τελειώσετε

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στο σύστημα CompuLink, αφήνοντας e-mail στο user-id: Merlin.

Καλοσχεδιασμένα, με σωστούς χρωματισμούς και κίνηση στα sprites	ΓΡΑΦΙΚΑ	92%
Καταφέρνει να δημιουργεί την κατάλληλη ατμόσφαιρα	ΗΧΟΣ	88%
Προσέξτε να μην μπερδεύετε τα κουμπιά του pad και δεν θα έχετε πρόβλημα	GAMEPLAY	85%
Αξίζει να το αποκτήσετε	ΓΕΝΙΚΑ	90%

TELECLUB ΚΑΛΛΙΘΕΑ

Θησέως 60, τηλ.: 9374371-2, fax: 9588503

• Hot titles for CD 32

- Jurassic Park•
  James Pond 2
- Zool (AGA)
- Pinball Fantasies
- Sleepwalker
- D' Generation
- Sensible Soccer
- Legend of Sorasail
- Deep Call
- Composer Quest
- Surf Ninjas
- Alfred Chicken
- 100 Gold Games (100 games in 1 CD)
- Advanced Military systms
- Women in motion
- Lemmings
- Town with no name
- Team Yankee



NEWS GAMES
JURASSIC PARK
MORTAL KOMBAT
STREET FIGHTER II

512 KB εσωτ. 500/500+
1 MB για 600
2 MB για 600/1200 PCMCIA
4 MB για 600/1200
Drive 3,5"
Joystick
Scanner Μονόχρωμο/Έγχρωμο
Genlock - Hard Drive
... και άλλα

Πάνω από 50 τίτλοι για A1200
Εκατοντάδες για Amiga 500/600



AMIGA- CD 32
SEGA - NES
NEO-GEO
CENTER

ΠΑΚΕΤΑ ΠΡΟΣΦΟΡΩΝ

• AMIGA 600 + Joystick + Mouse Pad + 20 Disks + Δισκετοθήκη + Games

59.000 δρχ.
ή
25.000 δρχ. προκαταβολή + δόσεις των 15.000 δρχ.

GAME GEAR
MEGA DRIVE
SUPER NES

25.000 δρχ.
ή προκαταβολή + δόσεις των 15.000 δρχ.

ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ

AMIGA 600 — AMIGA 1200
NEO GEO — CD 32
MEGA DRIVE — SUPER NES

Ανταλλαγές όλων των μηχανημάτων και κασσετών

ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΤΟΥ ΜΗΝΑ

Δοκιμάστε το Megadrive για μία εβδομάδα και αν δεν ξετρελαθείτε μαζί του επιστρέψτε το!

Special Προσφορά
2 MB για A600/A1200 PCMCIA
35.000 δρχ.
Scanner έγχρωμο
68.000 δρχ.

Πώληση Λιανική - Χοντρική

10%



* Στις τιμές δεν συμπεριλαμβάνεται ο ΦΠΑ

Εγγύηση αντιπροσωπείας 15 μήνες



Theatre of Death



Μια νέα κατηγορία παιχνιδιών φαίνεται να ανθεί τον τελευταίο καιρό: Μετά την επιτυχία του Syndicate σε συμβατά και μη, εμφανίζεται ένας ακόμα battle simulator, αυτή τη φορά από τη Psygnosis. Κάτι μεταξύ στρατηγικής και Shoot 'em up με έντονη δράση και χειρισμό με το ποντίκι.

Ο παίκτης καθοδηγεί μια ομάδα (ή ένα-ένα τα μέλη της) μέσα σε ένα πεδίο μάχης με στόχο την εκπλήρωση μερικών αποστολών, οι οποίες δεν περιορίζουν τη συμμετοχή του παίκτη στο γρήγορο πάτημα του fire. Διαφορά από το Syndicate εντοπίζεται στο ότι δεν μπορούν να είναι όλοι οι στρατιώτες αρχηγοί ομάδων (να τους ακολουθούν οι άλλοι) αλλά μόνο συγκεκριμένοι. Αρα, όταν σκοτωθεί ο αρχηγός, χάνεται και η ενότητα της αποστολής. Το τερέν φαίνεται υπό γωνία, ώστε να δίνεται η αίσθηση των τριών διαστάσεων, και συγκρινόμενο με του Syndicate προσφέρει (κάποια) ποικιλία.

Ο χάρτης του T.o.D. είναι οργανωμένος σε τέσσερις περιοχές (εξοχή, χιόνι, έρημος και σελήνη) αποτελούμενες από 15 αποστολές η καθεμία. Με μικρές σημαίες πάνω σε αυτόν σημειώνονται αυτές που έχουν ολοκληρωθεί με επιτυχία (μπλε), σε ποιες δίνεται πρόσβαση (λευκές - τρεις κάθε φορά) και ποιες απαγορεύονται προς το παρόν (κόκκινες). Αφού γίνει η επιλογή της αποστολής δίνεται μια περίληψη του τι θα αντιμετωπίσει κάποιος και μετά την επιβεβαίωση οι στρατιώτες ρίχνονται στη μάχη. Μόλις τελειώσει μια αποστολή, αντί για σώσιμο, δίνεται κωδικός για να επιστρέψει κανείς εκεί αργότερα. Μετά από 10 επιτυχείς αποστολές σε μια περιοχή δίνεται πρόσβαση στην απαγορευμένη περιοχή του T.o.D, το σεληνιακό τοπίο.

Ο ήχος γενικά είναι καλός, αλλά δεν φτάνει τον καταιγισμό εφέ που έδιναν την πολεμική ατμόσφαιρα του παιχνιδιού της BullFrog. Τα γραφικά σίγουρα δεν είναι τα καλύτερα και τα backgrounds είναι στατικά. Τα sprites δεν προσφέρουν τη ρεαλιστική κίνηση του Syndicate, το σκρολάρισμα όμως είναι ομαλό και γίνεται με ένα λογικό τρόπο, χωρίς να χάνουμε τον ήρωα.

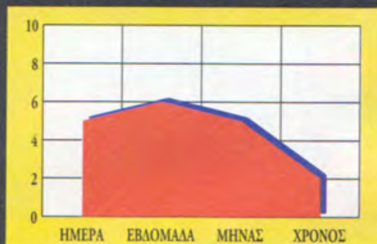
Στον τομέα του gameplay έχουν γίνει πολλές προσθήκες. Δίνονται πλέον εντολές στρατηγικής στους στρατιώτες, οι οποίοι τις εκτελούν μόνοι τους (π.χ. να καλυφτούν κάπου και να χτυπούν εχθρούς). Ο πλήρης χάρτης μιας περιοχής, η παράμετρος του ηθικού και η εκ των έξω υποστήριξη είναι μερικά από τα νέα στοιχεία του, όμως τελικά δεν του επιτρέπουν να χαρακτηριστεί "καλύτερο" από το Syndicate. Δεν έχει την πρωτοτυπία εκείνου και η έλλειψη ατμόσφαιρας είναι ένα ελάττωμα, το οποίο δεν αφήνει να φανούν οι όποιες αρετές του.

Δυστυχώς, όσοι διασκέδασαν με το πολύ καλό Syndicate, δεν θα βρουν στο Theatre Of Death τον αντικαταστάτη...

ΤΟΥ Γ. ΚΑΚΑΛΕΤΡΗ

ΕΙΔΟΣ	**Battle simulator**
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	**Psygnosis**

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



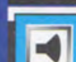
Ευτυχώς υπάρχουν πολλές αποστολές να τελειώσει κανείς.

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στο σύστημα CompuLink, αφήνοντας e-mail στο user-id:triumph.



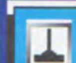
Δεν έχει πετύχει η τρισδιάστατη απεικόνιση, ούτε η κίνηση των sprites.

ΓΡΑΦΙΚΑ 65%



Δίνοντας στο Syndicate 75, το 55 αρκεί.

ΗΧΟΣ 55%



Η ιδέα δεν είναι πρωτότυπη, αλλά έχουν γίνει πολλές προσθήκες που δίνουν ενδιαφέρον.

GAMEPLAY 85%



Το Syndicate δυστυχώς για το T.o.D. "χάλασε την πιάτσα"!

ΓΕΝΙΚΑ 70%









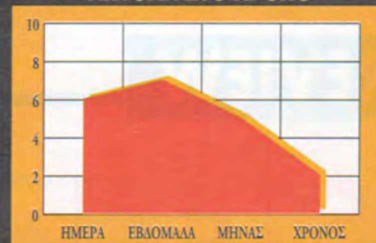
ZOOL 2

Μετά την ειδική έκδοση του Zool για την Amiga 1200, κυκλοφορεί ένας ακόμα τίτλος αυτής της επιτυχημένης σειράς των arcades. Αυτή τη φορά δεν έχει απλώς περισσότερα graphics: νέες πίστες, πάντα με τέλεια κίνηση, και δύο ήρωες με διαφορετικές ιδιότητες για να διαλέξει ο παίκτης. Οπως και στο παρελθόν, το Zool βασίζεται στην υπεράνω κριτικής κίνησή του και όχι στην υπόθεση ή τα υπέροχα γραφικά του. Το τεσσάρων κατευθύνσεων scrolling είναι πάρα πολύ γρήγορο, όπως και η κίνηση όλων των όχι ιδιαίτερα μεγάλων sprites που κυκλοφορούν στην οθόνη. Η οθόνη είναι πάντα γεμάτη background graphics, όμως αυτά δεν ενθουσιάζουν. Η διαφορά είναι εμφανέστατη, όταν γίνεται σύγκριση με το Super Frog, για παράδειγμα, ή το OSCAR για την Amiga 500. Δεν έχει γίνει προσπάθεια antialias και σε πολλά σημεία φαίνονται οι αιχμές από τα pixels. Θα μου πείτε ότι δεν προλαβαίνετε και να τα δείτε καθόλου, όμως αυτό είναι άλλη υπόθεση... Καλή είναι και η κίνηση του sprite μας, το οποίο "σπινάρει" στα γράσα, γλιστράει στις κατηφόρες κ.λπ., όμως όχι των εχθρικών, τα οποία είναι κατά τον επιεικέστερο χαρακτηρισμό "ηλίθια". Εεεε, για την υπόθεση τι να "πρωτο"-πούμε... Μάλλον να μην πούμε τίποτε, γιατί κάτι μου λέει ότι την ξέρετε! Ποιος τη χρειάζεται όμως; Απλώς, πολλά bonuses που πρέπει να βρείτε, ακόμα περισσότερα αυτά που αφήνουν οι εχθροί και, τέλος, κρυμμένες πίστες με μερικά ακόμα...

Η απόκριση του ήρωα στο joystick είναι άμεση και περιλαμβάνει μερικές κινήσεις πάνω από τις κλασικές αριστερά, δεξιά, άλμα και σκύψιμο. Με το fire πατημένο και άλμα (joystick πάνω) έρχεται η αυτο-περιστροφή, όπου ο ninja τραβάει το σπαθί έξω και τίποτε δεν γλιτώνει. Με το συνεχές fire χωρίς κίνηση, μαζεύει ισχύ για ισχυρότερη βολή, η οποία εξαπολύεται με την απελευθέρωση του fire. Η ρίψη των βολών, όπως πάντα, γίνεται με το fire και υπάρχει ακόμα από τα παλιά η δυνατότητα αναρρίχησης στους κατακόρυφους τοίχους. Ο ήχος είναι καλός και ως εφέ αλλά και ως μουσική, όμως δυστυχώς δεν μπορεί κάποιος να τα έχει όλα μέσα στο παιχνίδι, οπότε χάνει αρκετά από αυτό το γεγονός. Πάντως, στα μενού δείχνει καλύτερος... Τελικά, το Zool 2 είναι ένα πάρα πολύ γρήγορο παιχνίδι, από αυτά που στο παρελθόν έχουν γίνει επιτυχίες, όμως δεν έχει εκείνο το ιδιαίτερο χαρακτηριστικό του Sonic που το έκανε κορυφή.

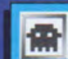
Του Γ. Κακαλέτρη

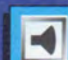
ΕΙΔΟΣ	Arcade/Platform
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	Gremlin (Warp Factory)

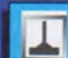


Δεν θα είναι καθόλου εύκολο να το τελειώσετε.

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στο σύστημα CompuLink, αφήνοντας e-mail στο user-id: triumph.


Οχι με ιδιαίτερη λεπτομέρεια, κινούνται όμως εκπληκτικά γρήγορα.
ΓΡΑΦΙΚΑ 75%


Δυστυχώς, ή μουσική ή εφέ. Ομως, είναι καλά και τα δύο.
ΗΧΟΣ 65%


Η ταχύτητα ανεβάζει πολύ το ενδιαφέρον του.
GAMEPLAY 75%


Από τα arcades στα οποία κολλάει κανείς...
ΓΕΝΙΚΑ 72%

REVIEW MEGA DRIVE



X-MEN





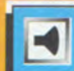
Οι ασυνήθιστοι ήρωες X-MEN εν δράσει... Ο κακός Magneto έχει κατασκευάσει ένα θανατηφόρο ιό, με τον οποίο καταφέρνει να ελέγχει αλλά και να καταστρέφει όλους τους υπολογιστές. Εχει εγκαταστήσει τη βάση του σε ένα μακρινό πλανήτη, από όπου ελέγχει όλο το διαστημικό σύστημα και αυτόν το θανατηφόρο ιό. Μοναδικός του σκοπός είναι να καταστρέψει την ομάδα X-MEN.

Αρχικά μπορούμε να επιλέξουμε το επίπεδο δυσκολίας και στη συνέχεια τον ήρωα με τον οποίο θέλουμε να ξεκινήσουμε, ανάμεσα στον Gambit, τον Nightcrawler, τον Wolverine και τον Cyclops. Βέβαια, υπάρχουν και οι άλλοι ήρωες που θα βοηθήσουν την ομάδα X-MEN, όπως ο Storm, ο Iceman κ.λπ., όλοι με τις δικές τους μοναδικές ικανότητες. Στην κεντρική οθόνη βλέπουμε τα απαραίτητα στοιχεία, όπως το χρόνο, τους πόντους, τα όπλα και το όνομα του ήρωα που κινούμε. Στο σημείο αυτό θα πρέπει να πούμε ότι όλοι οι ήρωες είναι καλοσχεδιασμένοι. Σ' αυτό βέβαια συμβάλλουν το μέγεθός τους, η ομαλή κίνησή τους και το γεγονός ότι καθένας έχει και μια special κρυφή κίνηση στην επίθεση. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού θα βρούμε και διάφορα όπλα, που θα κάνουν τη ζωή μας πιο εύκολη. Ολο το παιχνίδι εξελίσσεται σε 6 διαφορετικές πίστες, με απώτερο σκοπό να φτάσουμε στον πλανήτη Μ. Πρόκειται για μία καλή μεταφορά από τα κόμικ της Marvel στις οθόνες της κονσόλας μας.



Η μεταφορά από τα κόμικ στις οθόνες πέτυχε!

ΓΡΑΦΙΚΑ 91%



Μουσικά κομμάτια, αλλά και αρκετά ηχητικά εφέ.

ΗΧΟΣ 85%



Προσπάθησε να μάθεις τις κινήσεις των αντιπάλων σου.

GAMEPLAY 87%



Θα μου άρεσε, έστω και για μία φορά, να γίνω Iceman.

ΓΕΝΙΚΑ 86%

REVIEW LYNX



STEEL TALONS





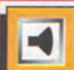
Μετά το πολύ πετυχημένο Blue Lightning, η Atari λανσάρει το νέο μαχητικό ελικόπτερο AT1196 Steel Talons, με έναν υπερσύγχρονο υπολογιστή στο cockpit του και μία ακαταμάχητη δύναμη πυρός. Ενα ελικόπτερο σχεδιασμένο για έναν και μόνο σκοπό: Να ξετρυπώνει τον αντίπαλο και να τον καταστρέφει. Μπορούμε να επιλέξουμε το αν θέλουμε να βλέπουμε τη δράση του ελικοπτέρου μας από έξω ή κατευθείαν μέσα από το cockpit. Πάντως, όποια οπτική γωνία και αν επιλέξετε, μπορείτε να ενημερώνεστε για ό,τι συμβαίνει από τα διάφορα μηνύματα που εμφανίζονται στην οθόνη. Εχουμε στη διάθεσή μας έναν κατατοπιστικό χάρτη της περιοχής, όπου μπορούμε να δούμε πού βρίσκονται οι εχθροί μας και την απόστασή μας από αυτούς. Αφού τον εντοπίσουμε, επιλέγουμε με ποιο όπλο θέλουμε να επιτεθούμε και... ΠΥΡ!

Το παιχνίδι είναι πράγματι πολύ εθιστικό και δεν πρόκειται να το βαρεθούμε, καθώς υπάρχουν πολλές αποστολές και διάφορων τύπων εχθροί (αεροπλάνα, άρματα μάχης, κανόνια, αντιαεροπορικά κ.λπ.). Ισως δυσκολευτούμε να συνηθίσουμε τα vector graphics που διαθέτει, καθώς είναι λίγο μπερδεμένα, αλλά ως σύνολο το παιχνίδι είναι αρκετά καλό και πιστεύω πως θα βρει το κοινό που του ταιριάζει.



Αν και vectors, έχουν καλά αποτελέσματα.

ΓΡΑΦΙΚΑ 82%



Μουσική και τα απαραίτητα ηχητικά εφέ.

ΗΧΟΣ 86%



Είναι πάρα πολύ εθιστικό.

GAMEPLAY 89%



Δεν νομίζω ότι κυκλοφορούν και πολλά καλά παιχνίδια του είδους για LYNX.

ΓΕΝΙΚΑ 90%

ΑΠΑΝΤΗΣΤΕ ΚΑΙ ΠΑΡΤΕ ΜΕΡΟΣ ΣΤΗΝ ΚΛΗΡΩΣΗ ΓΙΑ 10 ΕΤΗΣΙΕΣ ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΣΤΟ PIXEL

ΕΡΩΤΗΜΑΤΟΛΟΓΙΟ

Οπως θα διαπιστώσατε, η μορφή του περιοδικού άλλαξε και πιστεύουμε προς το καλύτερο. Αν είχαμε δίκιο ή όχι, θα μας το πείτε εσείς απαντώντας στις παρακάτω ερωτήσεις.

1. Θεωρείτε ικανοποιητική τη νέα μορφή του Pixel μετά τις πρόσφατες αλλαγές (ύλης και εμφάνισης);
   - α) Θεωρώ το Pixel καλύτερο σήμερα ❏
   - β) Προτιμούσα την παλαιότερη μορφή του Pixel ❏

2. Ποια θεωρείτε πιο ενδιαφέρουσα: την ύλη για consoles ή την ύλη για computers (reviews, test, παρουσιάσεις κ.λπ.);
   - α) Περισσότερο με ενδιαφέρουν οι κονσόλες ❏
   - β) Περισσότερο με ενδιαφέρουν τα computers ❏
   - γ) Με ενδιαφέρουν εξίσου και τα δύο ❏

3. Αριθμήστε με σειρά προτεραιότητας (1–18) τις στήλες που διαβάζετε, όταν αγοράζετε το Pixel.
   - Γράμμα από τη Σύνταξη ❏
   - Σχολιάζοντας ❏
   - Terra Informatica ❏
   - Τεστ Computer ή Περιφερειακού (όταν υπάρχει) ❏
   - Διάφορα θέματα ❏
   - Software Flash ❏
   - Computer Special Review ❏
   - Console Special Review ❏
   - Computer Reviews ❏
   - Console Reviews ❏
   - Play the game ❏
   - Αλληλογραφία ❏
   - On Line ❏
   - Public Domain ❏
   - Αγγελίες ❏
   - Hints'n'Tips ❏
   - Role Playing Games News ❏
   - Θέμα Role Playing Games ❏

4. Αριθμήστε με σειρά προτεραιότητας (1–10) ποιες στήλες, οι οποίες υπήρχαν στο παρελθόν, θα θέλατε να επιστρέψουν.
   - Εδώ Λονδίνο ❏
   - Χωρίς Joystick Amiga ❏
   - Χωρίς Joystick Atari ❏
   - Χωρίς Joystick PC ❏
   - PC Games ❏
   - Mr Byte ❏
   - Midi Lessons ❏
   - System Interface / Programming Amiga ❏
   - System Interface / Programming Atari ❏
   - System Interface / Programming PC ❏

5. Τι πιστεύετε ότι λείπει από τη σημερινή μορφή του Pixel, το οποίο θα θέλατε να δείτε στο μέλλον;

....
....
....
....

6. Θα σας ενδιέφερε το Pixel να γίνει ένα περιοδικό αποκλειστικά και μόνο για Amiga;
   - α) ΝΑΙ ❏
   - β) ΟΧΙ ❏

7. Το ένθετο, που υπάρχει στο Pixel Δεκεμβρίου, το θεωρείτε ενδιαφέρον και θα θέλατε στο μέλλον να υπάρχει κάθε μήνα;
   - α) ΝΑΙ ❏
   - β) ΟΧΙ ❏

8. Τι υπολογιστή/στές ή κονσόλα/λες έχετε;
   - α) ....
   - β) ....

9. Αν κάποτε αλλάξετε το μηχάνημα που έχετε, με ποιον υπολογιστή ή με ποια κονσόλα σκέφτεστε να το αντικαταστήσετε;

....
....
....

10. Ποια κατηγορία παιχνιδιών σάς ενδιαφέρει περισσότερο;
    - Arcade ❏
    - Adventures ❏
    - Platform ❏
    - Role Playing Games ❏
    - Shoot'em up ❏
    - Simulations ❏
    - Strategy ❏
    - Αλλο (προσδιορίστε) ....

....
....
....
....

ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ

Ονομ/μο: ....
Επάγγελμα: ....
Ηλικία: ....
Διεύθυνση: ....
Τηλ.: ....

Μήπως έχετε κάποιο φίλο σας, ο οποίος έχει υπολογιστή ή κονσόλα, και δεν διαβάζει το Pixel; Αν ΝΑΙ, τότε δείξτε του το δικό σας Pixel και θα τον παρακαλούσαμε να συμπληρώσει τις παρακάτω ερωτήσεις:

1. Συμπληρώστε ποιον υπολογιστή/στές ή ποια κονσόλα/λες έχετε:

....

ΕΡΩΤΗΜΑΤΟΛΟΓΙΟ

....
....

2. Δεν αγοράζω το Pixel για τους εξής λόγους:

α) Δεν το γνώριζα. ....
β) Δεν μου αρέσει γιατί ....
....
γ) Δεν βρίσκω αυτό που με ενδιαφέρει, όπως ....
....
....
δ) Διαβάζω άλλα περιοδικά του χώρου, ελληνικά ή αγγλικά, τα εξής..
....
....

ε) Το θεωρώ ακριβό..
ζ) Το διαβάζω από φίλους μου. ....

3. Εάν στο μέλλον υπάρξουν τα θέματα που αναφέρετε (β και γ), θα αγοράζετε το Pixel;

α) ΝΑΙ .... ❑
β) ΟΧΙ .... ❑

ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ

Ονομ/μο: ....
Επάγγελμα: ....
Ηλικία: ....
Διεύθυνση: ....
Τηλ.: ....

ΠΡΟΣ
COMPUPRESS AE
ΓΙΑ ΤΟ
ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ
PIXEL

ΧΩΡΙΣ ΤΕΛΟΣ
Ο ΠΑΡΑΛΗΠΤΗΣ
ΠΛΗΡΩΝΕΙ ΤΟ
ΤΕΛΟΣ.



Απαντητικό Δελτάριο
Αριθ. Πελάτη 20509238
10281 ΑΘΗΝΑ

Κόψτε τη σελίδα κατά μήκος της διακεκομένης γραμμής, διπλώστε τη σύμφωνα με τις γραμμές-οδηγούς, συρράψτε την και ταχυδρομήστε την στη διεύθυνση:
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 117 42 ΑΘΗΝΑ

<u>Προσοχή</u>: Τα ταχυδρομικά τέλη έχουν καταβληθεί από το pixel

REVIEW

AMIGA



ALFRED CHICKEN



Το Alfred Chicken, το νέο παιχνίδι της Twilight, αναμένεται να αγαπηθεί από τους μικρούς φίλους της Amiga. Ο κεντρικός χαρακτήρας είναι ένα κοτόπουλο που μαζεύει διαμάντια προσπαθώντας να αποφύγει τα ποντίκια και όλα τα άλλα ζώα που το κυνηγούν. Εσείς τον καθοδηγείτε πάνω σε ελατήρια, γυρίζοντας από εδώ και από εκεί, μέχρι να επιτύχετε το σκοπό σας. Αυτό όμως προϋποθέτει ανοικτό μυαλό, ώστε να βρίσκετε εύκολα τις λύσεις κάποιων γρίφων και να περνάτε κάποια αδιέξοδα. Για παράδειγμα στην πρώτη πίστα, την cheese, θα πρέπει να βρείτε το μυστικό πέρασμα για το άλλο μισό της και εκεί να πατήσετε το κουμπί για την ενεργοποίηση των τούβλων - αστεριών. Μετά ο δρόμος για τη συλλογή των διαμαντιών είναι εύκολος, αρκεί να αποφύγετε τα καρφιά, το ρεύμα και να κτυπήσετε τα κουρδιστά ποντικάκια που σας κυνηγούν.Το χτύπημα γίνεται από πάνω προς τα κάτω, προτάσσοντας το ράμφος στο στόχο. Ακόμη, συναντάτε και αλλά features, όπως κυλιόμενες ταινίες που σας μεταφέρουν από ένα μέρος σε κάποιο άλλο. Τα γραφικά του ALFRED CHICKEN είναι αρκετά λεπτομερή με χρώματα, τα οποία δίνουν την παιδική απλότητα και μέσα από την εμφανίσιμη πολυχρωμία φαίνεται και η μεγάλη εμπειρία των προγραμματιστών της Twilight. Τα sprites είναι αρκετά μεγάλα και υπάρχει πολύ ομαλό scrolling και γρήγορο animation. Υπάρχουν δέκα διαφορετικά μουσικά κομμάτια και 49 εφέ, τα οποία συνθέτουν ένα αρμονικό άκουσμα που αποκλείεται να βαρεθείτε. Προσωπικά, αν και έχω δει - και παίξει - πάρα πολλά παιχνίδια αυτού του είδους, πιστεύω ότι η συγκεκριμένη είναι μία από τις καλύτερες δουλειές που έχουν γίνει σε τέτοιο παιχνίδι.

Τα sprites συνδυάζονται όμορφα με τα χρώματά του.	ΓΡΑΦΙΚΑ	72%
Απλά πρέπει να το ακούσετε.	ΗΧΟΣ	81%
Αρκετά καλό αλλά με μερικές ελλείψεις.	GAMEPLAY	75%
Ενα τυπικό arcade.	ΓΕΝΙΚΑ	72%

REVIEW

AMIGA



Rackney's Island





Μια εισαγωγική οθόνη και ένας όμορφος χάρτης δεν αρκούν για να κάνουν ένα παιχνίδι ευχάριστο, ιδίως όταν πρόκειται για ένα ακόμα από τα πολλά platforms που μας καταιγίζουν.

Ενας "μονοκόμματος" και εντελώς άχαρος ήρωας σκοπεύει να κινηθεί στα διάφορα επίπεδα του Rackney's Island, αποφεύγοντας και σκοτώνοντας μια σειρά από "κακά" ζώύφια. Σκρολάρισμα παράλληλο, πολύ ομαλό και όχι άσχημα backgrounds, τα οποία παρουσιάζουν και αρκετά μεγάλη ποικιλία από επίπεδο σε επίπεδο. Ομως, ο ήρωας είναι ένα κακοσχεδιασμένο και κακοχρωματισμένο μικρό sprite, όπως άλλωστε και τα περισσότερα από τα "εχθρικά". Κινείται πολύ λιτά και σε κάθε άλμα εκτελεί μια ανούσια ξερή τούμπα ...έτσι; για ποικιλία. Ο σκοπός που ακούγεται στο παιχνίδι είναι καλός, αλλά τα λιγοστά εφέ δεν δημιουργούν ατμόσφαιρα. Δυνατά σημεία του παιχνιδιού: Ο όμορφος χάρτης του και ... η κίνηση της οθόνης του Game-Over! Δεν αξίζει κάποιος να ασχοληθεί μαζί του, παρά μόνο από την περιέργειά του να δει τι γραφικά κρύβει παρακάτω!

Απαράδεκτο sprite.	ΓΡΑΦΙΚΑ	50%
Ελάχιστα εφέ, αλλά σχετικά καλή συνοδευτική μελωδία.	ΗΧΟΣ	40%
Μονότονη δράση χωρίς εκλάμψεις.	GAMEPLAY	50%
Με δύο τρεις διορθώσεις θα μπορούσε κανείς να ασχοληθεί μαζί του για λίγο...	ΓΕΝΙΚΑ	48%

On line

Τελικά, οι εξελίξεις στην CompuLink είναι τόσο γρήγορες, ώστε και εμείς οι ίδιοι δυσκολευόμαστε συχνά να τις παρακολουθήσουμε. Κυκλοφορούν κάποιες φήμες ότι ο SysOp και οι συνεργάτες του είναι συνέχεια μέσα σε μια περίεργη καινούρια διάσκεψη, το όνομα της οποίας αρχίζει από 'inter' και τελειώνει σε 'net', και ότι κάτι κάνουν εκεί μέσα. Συνδέθηκαν με το Σύστημα έξι καινούρια CD-ROMs, τα οποία ήδη βρίσκονται σε λειτουργία, παρέχοντας έναν τεράστιο πλούτο shareware προγραμμάτων, ενώ η παράδοση του πιο τελευταίου shareware από το εξωτερικό έχει πλέον σταθεροποιηθεί. Παράλληλα, μία από τις πλέον επιτυχημένες υπηρεσίες του Συστήματος, η Teleathens, έχει πάρει πλέον την οριστική της μορφή και καλύπτει όλο το φάσμα της διασκέδασης στην Αθήνα, έχοντας συμπεριλάβει όλα τα εστιατόρια και τα μπαράκια της πόλης μας.

Κάτι ακούγεται επίσης για ένα καινούριο multi-user on-line game, το οποίο θα αφήσει εποχή στο χώρο. Αυτό βέβαια με την προϋπόθεση ότι θα καταφέρουμε να ξεκολλήσουμε τους χρήστες μας από το Airwarrior, στο οποίο τα campaigns έχουν πάρει πλέον μορφή πραγματικής επιδημίας! Βλέπεις συνεχώς καινούριους χρήστες μέσα και προτού προλάβεις να τους γνωρίσεις καλά-καλά, πού τους χάνεις, πού τους βρίσκεις, στο Airwarrior θα τους πετύχεις!

Τελικά, γελάω πολύ με όλη αυτή την κουβέντα που γίνεται σχετικά με το Internet στο χώρο μας τον τελευταίο καιρό. Αλλοι "σφυρίζουν αδιάφορα" και αφιερώνουν πολλές σελίδες σε ...θεωρητικές (!!) αναλύσεις, άλλοι διαφημίζουν off-line ηλεκτρονικό ταχυδρομείο. (Ηλεκτρονικό μεν, off-line δε!! Στο τέλος, θα καταλήξουμε να δημιουργήσουμε νέα ορολογία για να δικαιολογήσουμε τα αδικαιολόγητα!!) Ομως, και αυτό το κακόμοιρο κάπου κολλάει και άλλοι μιλούν γενικά για "σύνδεση με εξωτερικά συστήματα"... Τι να κάνουμε βρε παιδιά; Οταν θέλετε να στήνετε "βασούλες" σε DOS για να μοιράζετε shareware games, αυτά παθαίνετε...

Εμείς δεν λέμε τίποτα ακόμα... Ηρθε όμως ο Αγιος Βασίλης και να δείτε γέλιο που θα πέσει... Γιατί, πώς να το κάνουμε, η ζωή είναι σκληρή και το Internet είναι Internet κι όχι μυστικοπαθείς και γεμάτες από υπονοούμενα ανακοινώσεις και θεωρητικολογίες. Χαιρόμαστε, πάντως, γιατί στο δρόμο, που ανοίξαμε εμείς, προσπαθούν να συνωστιστούν και άλλοι... Ελα, όμως, που λαχανιάζουν πολύ!!!

Τον τελευταίο καιρό παρατηρείται μια συνεχώς εξελισσόμενη αλλαγή στη φυσιογνωμία της CompuLink, η οποία γίνεται ολοένα πιο ευδιάκριτη όσο το Σύστημα πλησιάζει την ωριμότητά του και η οποία αποτελεί πηγή μεγάλης ικανοποίησης για όλους εμάς, οι οποίοι μοχθούμε καθημερινά σε μια προσπάθεια να συμβάλουμε στην ολοκλήρωση της Ηλεκτρονικής μας Πολιτείας.

Η αλλαγή σχετίζεται με τη συνεχή διεύρυνση της ηλικιακής βάσης των χρηστών μας και προς μεγαλύτερες και πιο ώριμες (;;) ηλικίες.

Υπήρχε πάντοτε διάχυτη η εντύπωση ότι οι χρήστες μιας B.B.S. είναι πιτσιρίκια, φανατικοί των υπολογιστών, που όταν παύει να τους ικανοποιεί το

```
Main:w

* :CHAT YES
cl:clink staff, fp:fullpack, ip:infopack, gp:gamespack, bp:basicpack, ed:editor

gp <cobra>          * CHAT (simson)
   <demo1>          * MAIN
fp <simson>         * CHAT (cobra)
cl <sysadm>           JOIN internet online
cl <vader>            JOIN internet online

Main:

CTALK |     CTS | No Log     | 9600N NORM | ANSI |     | 00:00   21
```

PC, το οποίο έχουν στο σπίτι τους, σπεύδουν να προμηθευτούν ένα modem για να συνδεθούν με ένα μεγαλύτερο Σύστημα και να "παίξουν" με αυτό. Και όμως, να που άλλος ένας μύθος καταρρίπτεται και μάλιστα πανηγυρικά.

Από την αρχή του σχεδιασμού της, η CompuLink στόχευσε στο να παράσχει μια όσο το δυνατόν ευρύτερη ποικιλία υπηρεσιών. Στόχος μας ήταν να φτιάξουμε μια πραγματική πολιτεία, όπου ο μανιώδης με τους υπολογιστές νεαρός, ο αφοσιωμένος προγραμματιστής, ο φανατικός gamer; ο απλός user, ο επιστήμονας κάθε ειδικότητας και ο πολυάσχολος επιχειρηματίας, καθένας από μας τελικά, θα μπορούσε να δραστηριοποιείται και να ικανοποιεί τα ενδιαφέροντά του στο δικό του χώρο, έχοντας όμως πάντοτε τη δυνατότητα να συγχρωτίζεται με τους υπόλοιπους, ανακαλύπτοντας νέα ενδιαφέροντα και καινούριους ανθρώπους και δημιουργώντας ένα συχνά εκρηκτικό αλλά πάντοτε γοητευτικό κράμα.

Με βάση αυτό τον αρχικό σχεδιασμό, λοιπόν, φροντίσαμε να βάλουμε μεν τα καλύτερα on-line multiuser games που υπάρχουν στην Ελλάδα (και πού είστε ακόμα!) αλλά παράλληλα να αναπτύξουμε το πιο προηγμένο, ίσως, αναφορικά με τη σφαιρικότητα και την ευρύτητα θεμάτων που καλύπτει,

Σύστημα Πληροφοριών. Ηδη, στις αρχές του χρόνου η πρώτη φάση της προσπάθειας αυτής θα έχει ολοκληρωθεί και ένας μεγάλος αριθμός νέων υπηρεσιών θα βρίσκεται on-line, με ιδιαίτερη βαρύτητα στο χώρο της εκπαίδευσης, της νέας τεχνολογίας και της σύγχρονης επιχείρησης.

Με τη συνεργασία της ΕΟΚ, θα έχετε στη διάθεσή σας εκτενείς πληροφορίες για όλα τα εκπαιδευτικά ιδρύματα των χωρών της Κοινότητας, τις διδακτορικές και τις πτυχιακές διατριβές που υποβάλλονται, καθώς και πλήρεις καταλόγους με πληροφορίες για όλες τις επιχειρήσεις της Ελλάδας. Και αυτά θα συμπληρώνονται από την υπηρεσία Science_Pro, η οποία είναι ήδη σε λειτουργία και περιλαμβάνει αναφορές σε μια τεράστια ποικιλία επιστημονικών ερευνητικών προγραμμάτων.

Με βάση, λοιπόν, όλα τα παραπάνω, αντιλαμβάνεστε ότι το Σύστημα είναι πλέον ιδιαίτερα ελκυστικό για τον επιστήμονα ή τον επιχειρηματία, γι' αυτό και η διεύρυνση της ηλικιακής βάσης των χρηστών γίνεται πια ιδιαίτερα εμφανής. Τελικά, αυτό δεν πρέπει να μας εκπλήσσει, μια και η CompuLink είναι κάτι πολύ περισσότερο από απλή B.B.S. Αναφέρθηκα παραπάνω σε μια Ηλεκτρονική Κοινωνία.

Ισως όμως, πέρα από αυτό, η CompuLink να είναι ένα όραμα, ένα όνειρο και, κάτι πραγματικά συγκλονιστικό, ένα όνειρο, το οποίο βλέπουμε καθημερινά να γίνεται πραγματικότητα, να παίρνει σάρκα και οστά. Δεν θέλω να γίνω "βασιλικότερος του βασιλέως", αλλά είναι πλέον παραπάνω από προφανές ότι οι άνθρωποι που έστησαν αυτό το Σύστημα δεν απέβλεπαν στον προσπορισμό οικονομικών οφελών, προκειμένου να τα εμφανίσουν σε κάποιον ισολογισμό, στη δημιουργία ενός "παιχνιδιού" για να περνάνε την ώρα τους ή στο να δώσουν ανάσα ζωής στα πνέοντα τα λοίσθια έντυπά τους.

```
                         Τηλεόραση

        Κανάλια                               Ημέρες

        1. ET-1                               1. ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ
        2. ET-2                               2. ΣΑΒΒΑΤΟ
        3. MEGA                               3. ΚΥΡΙΑΚΗ
        4. ANTENNA                            4. ΔΕΥΤΕΡΑ
        5. SEVEN X                            5. ΤΡΙΤΗ
        6. NEW CHANNEL                        6. ΤΕΤΑΡΤΗ
        7. ΣΚΑΙ                               7. ΠΕΜΠΤΗ
        8. STAR TV

   Δώστε κωδικό καναλιού:
   Δώστε κωδικό ημέρας  :

   Δώστε '.' για έξοδο.    [ ]

TALK | CTS | No Log | 9600N NORM | ANSI | | 00:00 | 0
```

Δεν ξέρω, ίσως να γίνομαι κουραστικός, αλλά ακόμα και εμείς που φέρουμε όλο το βάρος της τρέχουσας διαχείρισης του Συστήματος και περνάμε αρκετές ώρες κάθε μέρα μπροστά από ένα τερματικό, ασχολούμενοι με θέματα που θα μπορούσαν να χαρακτηριστούν "τετριμμένα", συχνά ξεχνιόμαστε και αφηνόμαστε να παρασυρθούμε από αυτή την έκρηξη ζωής και δραστηριότητας που βλέπουμε μπροστά μας. Κρίνετε, λοιπόν, με επιείκεια αυτή την, εν πολλοίς προσωπική, εξομολόγηση.

Θα ακούσετε συχνά να μιλούν για την κοινωνική διάσταση των On-Line Συστημάτων. Οι εβδομαδιαίες συναντήσεις των χρηστών της CompuLink έχουν πια καθιερωθεί και η συχνότητά τους τείνει να πολλαπλασιαστεί.

Και χωρίς καμιά παρέμβαση από το Σύστημα, έτσι για να μην τις μπερδεύουμε με κάτι ...συνεστιάσεις, τις οποίες οργανώνουν κάποιοι! Εδώ μιλάμε για κέφι, για ποικιλία και για ό,τι πιθανό και απίθανο μπορείτε να φανταστείτε!

Οι τελευταίες δε πληροφορίες αναφέρουν ότι τώρα αρχίζουν να συμμετέχουν σε αυτές και γνωστοί σοβαροφανείς "cl", με πολύ απροσδόκητα αποτελέσματα! Κάποιος από αυτούς μάλιστα ακόμα προσπαθεί να συνέλθει από αυτό που του έτυχε! Αλλά, όπως λέει και κάποιος γνωστός μου, αυτά δεν τα λέμε δημοσίως... Τα συζητάμε μπροστά από το τζάκι, με ένα ποτήρι brandy στο χέρι... Εκτός αν τους εντοπίσετε κάπου και εσείς, οπότε, τι να κάνουμε, όλα θα μαθευτούν! Αμάν πια αυτή η CompuLink! Μεγάλη ζημιά μάς έχει κάνει!!

ΤΟΥ ΓΙΩΡΓΟΥ ΣΑΚΛΑΜΠΑΝΑΚΗ

HINTS 'N' TIPS
CONSOLES & COMPUTERS

PINBALL FANTASIES
(AMIGA)

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού γράψτε: DIGITAL ILLUSIONS, αν θέλετε να μη χάνετε τις μπάλες, ενώ αν θέλετε πέντε επιπλέον μπάλες, γράψτε: EXTRA BALLS.

JOHN MADDEN'S FOOTBALL
(AMIGA)

Αν μετά από πάρα πολλές προσπάθειες δεν καταφέρετε να φτάσετε στον τελικό (Superbowl Final), δεν έχετε παρά να γράψετε τον ακόλουθο κωδικό: 0550361.

ALIEN
(SUPERVISION)

Αφού έχετε πάρει το κανόνι, γεμίστε το με beam (στον πέμπτο και τον έκτο αρχηγό) και πυροβολήστε. Και οι δύο αρχηγοί θα διαλυθούν χωρίς δεύτερη προσπάθεια.

STREETS OF RAGE
(GAME GEAR)

Πρώτα πάτε στην επιλογή Option. Στο Sound Test διαλέξτε το ενδέκατο κομμάτι (11). Κατόπιν, πατήστε ταυτόχρονα το 1 και το 2 (προσοχή ταυτόχρονα) και θα δείτε ότι θα εμφανιστούν άλλες δύο επιλογές: Damage και Start Stage. Τώρα, είναι όλα τόσο απλά!

SUPER JAMES POND
(SUPER NES)

Αν θέλετε να βρείτε κάποιο μυστικό δωμάτιο σ' αυτό το καταπληκτικό παιχνίδι, κάντε τα εξής: Οταν ξεκινήσει το παιχνίδι, πηγαίνετε συνέχεια δεξιά, περάστε πάνω από τα διάφορα εμπόδια/πόρτες, ωσότου φτάσετε στον τελευταίο πύργο. Ανεβείτε πάνω στις πλατφόρμες που οδηγούν προς τα πάνω και, μόλις φτάσετε στην οροφή, πηγαίνετε συνέχεια προς τα αριστερά, ωσότου μπείτε μέσα στον πύργο. Εκεί θα βρείτε το δωμάτιο και...!

WWF II
(AMIGA)

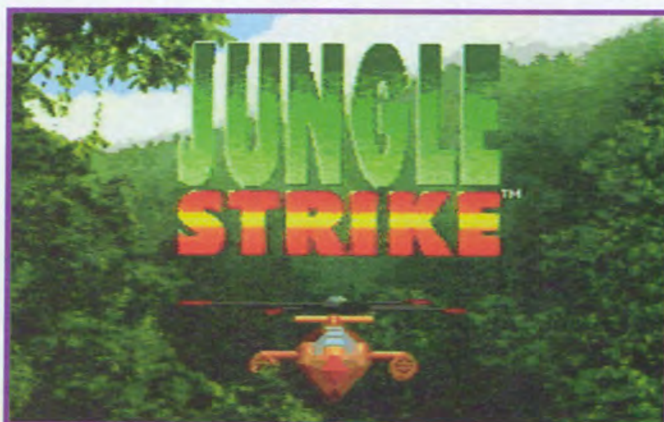
Ενώ παίζετε, πατήστε 10 φορές το F10. Ετσι, θα παγώσει ο αντίπαλός σας και εσείς δεν θα έχετε κανένα πρόβλημα.

PACLAND
(LYNX)

Βάλτε τον κωδικό 3Z0N3 στην οθόνη των high scores και θα κερδίσετε 10 ζωές ή, για να διασκεδάσετε ακόμη περισσότερο, βάλτε: 330NE.

JUNGLE STRIKE
(MEGA DRIVE)

Οι κωδικοί του παιχνιδιού:
Campaign 2: RLS6MHGJX7D
" 3: 9VSD3WNSF3N
" 4: XTSMDYBX6GG
" 5: VNH3BXTNPJK
" 6: WSCB7MGJ3XZ
" 7: THGD3BXVWLR
" 8: TGY96ZDYK9G
" 9: N4FHVRWT7FT



APIDYA
(AMIGA)

Οι κωδικοί του παιχνιδιού για τα αντίστοιχα επίπεδα:
1: -
2: MISSHONEYBEE
3: DEPUTYOFLOVE
4: HASTALAVISTA
5: SNEAKPREVIEW
6: SHOWCREDITS

BUBBLE BOBBLE
(GAMEBOY)

Δεν θα σας δώσουμε όλους τους κωδικούς γι' αυτό το πολύ γνωστό platform, γιατί άλλωστε έτσι δεν θα είχε ενδιαφέρον. Επιλεκτικά, διαλέξαμε ορισμένους κωδικούς αφήνοντας για σας τους υπόλοιπους:
05: WLL1
10: XGL1
15: GLL1
20: FGL1
25: 4LL1
30: 5GL1
35: KLLF
40: JGLF
45: ZLLF
50: 1GLF
55: DLLF
60: CGLF
65: VLL3
70: WGL3
75: HLL3
80: GGL3
85: 3LL3
90: 4GL3
95: BLL3
100: KGLD

DARKMAN
(AMIGA)

Καθώς παίζετε, τυπώστε MEACULTA και δεν θα χάσετε!

NINTENDO WORLD CUP
(NES)

Αγώνας 02: 10310
" 03: 30709
" 04: 01509
" 05: 22006
" 06: 72111
" 07: 11511
" 08: 42411
" 09: 62600
" 10: 60209
Ημιτελικά: 22310
Τελικά: 12810

EPIC
(AMIGA)

Οι κωδικοί του παιχνιδιού:
AURIGA
CEPHEUS
APUS
MUSCA
PYX[S
FORNAX
CAELUM
CORVUS

MUTANT LEAGUE FOOTBALL
(MEGADRIVE)

Διαλέξτε για ομάδα σας τους Darkstar Dragons και μπείτε στα play-offs, χρησιμοποιώντας τους κωδικούς που σας δίνουμε:

HINTS 'N' TIPS

CONSOLES & COMPUTERS

Divisional Playoffs:
H1B11111J
League Playoffs:
H1G1111111
Mutant Bowl: H1L1111114

STREET COMBAT
(SUPER NES)

Στην οθόνη των τίτλων, αφού πάτε στην επιλογή Option, πατήστε το Start.

Τώρα, πηγαίνετε πάνω στην επιλογή Credit και πατήστε το select 10 φορές. Ξαφνικά, θα διαπιστώσετε πως έχετε 50 ολόκληρες ζωές. Καλό, ε;

SPLATTERHOUSE 2
(MEGADRIVE)

Επίπεδο 2: EDK NAI ZOL LDL
" 3: IDO GEN IAL LDL
" 4: ADE XOE ZOL OME
" 5: EFH VEI RAG ORD
" 6: ADE NAI WRA LKA
" 7: EFH XOE IAL LDL
" 8: EDK VEI IAL LDL

PENGO
(GAME GEAR)

Αν θέλετε να αποκτήσετε εφτά ζωούλες, αλλά και να διαλέξετε από ποιο επίπεδο θέλετε να ξεκινήσετε, κάντε τα εξής:

Κρατήστε πατημένο το σταυρό κατεύθυνσης δεξιά ή αριστερά και μετά κρατήστε πατημένα ταυτόχρονα τα κουμπιά 1 και 2 και πατήστε το Start.

TENNIS ACE
(MASTER SYSTEM)

Αν θέλετε, όταν ξεκινάτε το παιχνίδι, να έχετε στο σκορ πάντα 30 πόντους και 0 ο αντίπαλός σας, βάλτε: ERVO URSM WRHB OKRF.

Μήπως νομίζετε ότι είστε το αστέρι της ρακέτας και, αντί να παίζετε με άσχετους αντιπάλους, θα έπρεπε να πάτε κατευθείαν στον τελικό με αντίπαλο το Noah; Αν ναι, τότε γράψτε: EBRO FKJM WWBB OKRN. Για να μεταφερθείτε στον τελικό της Ιταλίας με αντίπαλο πάλι το Noah: EZCV FHAM WPBB OKRF.

Μήπως θέλετε να παίξετε διπλό, με αντιπάλους το Noah και τον Becker;

Τότε, βάλτε τον πιο κάτω κωδικό και καλή διασκέδαση: NKOF VVLG LKGS FCKK.

GREAT VOLLEYBALL
(MASTER SYSTEM)

Αναρωτηθήκατε ποτέ ποια είναι η καλύτερη ομάδα; Αν όχι, εμείς θα σας προτείναμε να διαλέξετε την Ρωσία. Στη συνέχεια, ακολουθούν οι υπόλοιπες με σειρά δυναμικότητας: Γαλλία, Αμερική, Βραζιλία, Κούβα, Ιαπωνία, Κίνα και, αν θέλετε πάντα να χάνετε, δεν έχετε παρά να διαλέξετε την Κορέα.

IKARI III, THE RESCUE
(NES)

Αν θέλετε να αποκτήσετε άπειρα continues, όταν μείνετε με την τελευταία σας ζωή, πατήστε πάνω, δεξιά και το A και συνεχίστε το παιχνίδι σας.

JURASSIC PARK
(MEGADRIVE)



Ορίστε όλοι οι κωδικοί για τον Dr Grant αλλά και για το Raptor, για όλα τα επίπεδα:

DR GRANT

ΕΥΚΟΛΟ ΕΠΙΠΕΔΟ
1: 0HHNSIDK
2: 2BINHKE9
3: 4LBVGIIN
4: 66RHEH2P
5: 8KN0SHUU
6: A717MUP6
7: CPLPHMMG

ΚΑΝΟΝΙΚΟ ΕΠΙΠΕΔΟ
1: 0RJTRMA6
2: 277166RO
3: 4BFP64V0
4: 64DHCDEF
5: 85BGLNTH
6: AH745EJC
7: C7UBL67U

ΔΥΣΚΟΛΟ ΕΠΙΠΕΔΟ
1: 08BI9UR7
2: 2QMH7DB2
3: 4SNP67FC
4: 6QLNTNRR
5: 8DCIDDR8
6: A6C8EDJI
7: C7DH56B7

RAPTOR

ΕΥΚΟΛΟ ΕΠΙΠΕΔΟ
1: G21G0014
2: I21G0016
3:
4: M21G001A
5: 021G001C

ΚΑΝΟΝΙΚΟ ΕΠΙΠΕΔΟ
1: G21G0025
2:
3: K21G0029
4: M21G002B
5: 021G002D

ΔΥΣΚΟΛΟ ΕΠΙΠΕΔΟ
1: G21G0036
2:
3: K21G003A
4: M21G003C
5: 021G003E



Α-ΠΡΟ ΙΙ

AMIGA

• του Γ. Κακαλέτρη

JOYSTICK

ΧΩΡΙΣ

Ναι! ΠΡΟ–ΠΟ για την Amiga! Είναι εύχρηστο, είναι δυνατό, είναι οικονομικό, αλλά προπαντός είναι ΕΛΛΗΝΙΚΟ. Προμηθευτείτε, λοιπόν, δελτία και στρωθείτε στη ...δουλειά.

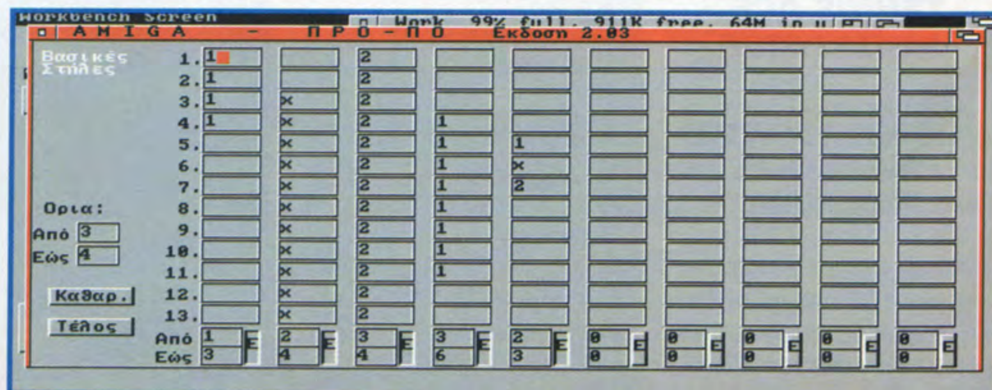
Α-ΠΡΟ ΙΙ το όνομα του και μπορούμε να πούμε ότι είναι το πρώτο πρόγραμμα ΠΡΟ-ΠΟ για Amiga, το οποίο βρίσκει το δρόμο του προς τα γραφεία μας, γι' αυτό το λόγο και το υποδεχόμαστε με τις κατάλληλες δάφνες.

Τι είναι όμως ένα πρόγραμμα ΠΡΟ-ΠΟ; Οπως αναφέρεται στον τίτλο του Α-ΠΡΟ, επεξεργάζεται και αναπτύσσει προγνωστικά αγώνων του ΠΡΟ-ΠΟ με βάση ορισμένους όρους. Πρακτικός σκοπός αυτού είναι να μειώσει το κόστος ενός "συστήματος", ώστε να δώσει τη δυνατότητα σε παίκτες με λίγα χρήματα να παίξουν συστήματα, για τα οποία κανονικά θα απαιτούνταν δεκάδες ή και εκατοντάδες χιλιάδες δραχμές. Πώς γίνεται αυτό; Το πρόγραμμα ζητά από το χρήστη τα προγνωστικά του για τους 13 αγώνες του ΠΡΟ-ΠΟ. Στη συνέχεια, ζητά μια σειρά από κανόνες, τους οποίους πιστεύει αυτός ότι θα πληροί η νικήτρια στήλη του επόμενου δελτίου και αυτό αρχίζει τη δουλειά: "Αναπτύσσει" τις στήλες που προκύπτουν από τα προγνωστικά και όποιες δεν συμφωνούν με τους κανόνες του χρήστη απορρίπτονται και έτσι δεν τις πληρώνει. Οι υπόλοιπες φυλάσσονται στη μνήμη για να τυπωθούν σε δελτία του ΟΠΑΠ ή να τις δούμε στην οθόνη και να τις αντιγράψουμε με το χέρι σε αυτά. Οσο πιο αυστηροί είναι οι κανόνες, τόσο λιγότερες στήλες θα μείνουν στο τέλος, αλλά και λιγότερες πιθανότητες για το 13άρι (αντίστοιχα 12άρι και 11άρι). Οι κανόνες, αλλιώς "όροι" ή "περιορισμοί", προέρχονται από στατιστικά στοιχεία ή από λογικά προγνωστικά του παίκτη, τα οποία στο Α-ΠΡΟ είναι 8 ειδών (θα τους δούμε αργότερα).

ΜΙΑ ΠΡΩΤΗ ΜΑΤΙΑ

Το πακέτο του προγράμματος περιέχει το απαραίτητο manual και το hardware κλείδωμά προς αποφυγή της πειρατείας, το οποίο αποτελείται από ένα μικρό βύσμα, το οποίο συνδέεται στη θύρα του joystick και χωρίς αυτό δεν δουλεύει το πρόγραμμα. Εδώ θα αντιμετωπίσουν κάποιο πρόβλημα οι χρήστες με Amiga 600, αφού από όσο γνωρίζουμε δεν χωράνε τέτοιου είδους βύσματα στην αντίστοιχη υποδοχή της. Ρίχνοντας μια ματιά στο manual, το οποίο είναι σχετικά μικρό, βρίσκουμε όλα τα απαραίτητα στοιχεία για την κατανόηση της λειτουργίας του Α-ΠΡΟ και έτσι αυτός που διαθέτει έστω και μικρή προηγούμενη εμπειρία, θα βρει εύκολα το δρόμο του μέσα από τα παραδείγματα που περιέχονται με κάθε στοιχείο. Αφού γίνουν όλες οι ετοιμασίες (βύσμα και boot με τη δισκέτα του Α-ΠΡΟ), φτάνουμε στο αρχικό μενού του προγράμματος, το οποίο, αν και όχι εντυπωσιακό, τηρεί τους κανόνες εμφάνισης που έχουν τεθεί μέχρι τώρα ως standard από τις ξενόφερτες εφαρμογές.

Αρκετά λιτή είναι και η συνέχεια, με γκρίζα χρώματα και ανάγλυφα κουμπιά (3D look), δεν επηρεάζει όμως σε καμία περίπτωση τη



λειτουργικότητά του και από την άλλη δεν μπερδεύει το μάτι με περιττές πληροφορίες, αφού σε ορισμένες περιπτώσεις η οθόνη είναι κυριολεκτικά γεμάτη από χρήσιμα αντικείμενα! Προσωπικά, μάλιστα, μου αρέσει αυτό το στιλ εμφάνισης, όπου τα κουμπιά βυθίζονται στην οθόνη με το πάτημά τους, όμως μερικές φορές δεν ξεχωρίζεις εύκολα τι είναι πατημένο και τι όχι (τουλάχιστον με την πρώτη ματιά).

ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΕΣ

Οι όροι που προσφέρει το Α-ΠΡΟ ΙΙ (εξηγούνται αναλυτικά στο εγχειρίδιο) είναι οι εξής:

1. Βασικές στήλες, σε 10 ομάδες των 10.
2. Απαγορευμένες συνέχειες σε 2 ομάδες.
3. Υποχρεωτικές συνέχειες σε 2 ομάδες.
4. Παράγωγα.
5. Συνεχόμενα σημεία.
6. Συμμετρικά σημεία.
7. Εναλλαγές σημείων.
8. Βαθμολογία σημείων.

Επιπλέον, προσφέρει δύο πολύ ισχυρά εργαλεία: τις ομάδες περιορισμών και τα διμεταβλητά συστήματα.

Ολα αυτά, μετά από ένα μικρό διάστημα αναμονής κατά την επεξεργασία, μπορούν να οδηγήσουν σε οικονομία ακόμα και της τάξης του 99%. Οι εκτυπώσεις είναι ένα ακόμα σημαντικό στοιχείο ενός προγράμματος ΠΡΟ-ΠΟ και το Α-ΠΡΟ προσφέρει τις εξής:

1. Εμφάνιση των αποτελεσμάτων στην οθόνη, οπότε ο παίκτης μπορεί να γράψει με το χέρι τις στήλες σε δελτία, αν δεν έχει εκτυπωτή.
2. Εκτύπωση των στηλών σε απλό λευκό χαρτί για λόγους εποπτείας ελέγχου κ.λπ.
3. Εκτύπωση των στηλών σε δελτία του ΟΠΑΠ (δυστυχώς, δεν γίνεται "συμπίεση" και τυπώνονται πάντα μέχρι 24 στήλες σε κάθε δελτίο).
4. Εκτύπωση περιορισμών (όλων των όρων του συστήματος δηλαδή) σε λευκό χαρτί.

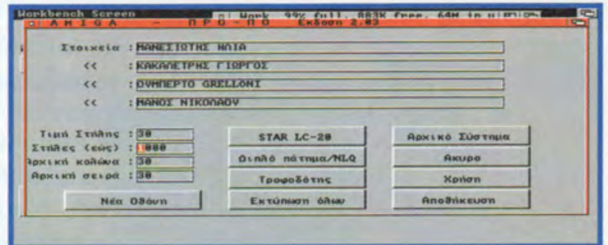
Τέλος, υποστηρίζεται αυτόματος τροφοδότης χαρτιού, αλλά και χωρίς αυτόν τα πράγματα "τρέχουν" αρκετά γρήγορα.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Δουλεύοντας τώρα με το Α-ΠΡΟ και στην προσπάθειά μας να "παίξουμε" ένα μικρό σχετικά σύστημα (15.000 στήλες το πλήρες), φέρνοντάς το στα δικά μας λογικά πλαίσια των 3.000 - 5.000 δραχμών περίπου, η απόκριση του ήταν άμεση. Η επεξεργασία τελείωνε σχετικά γρήγορα, ενώ σε καμιά περίπτωση δεν αισθανθήκαμε την έλλειψη κάποιου όρου (εντάξει, δεν είμαστε δα και ΟΙ ειδικοί, δεν χρησιμοποιούμε όμως computer για πρώτη φορά...).

Το Α-ΠΡΟ ΙΙ είναι συμβατό με όλες τις εκδόσεις του λειτουργικού συστήματος και του Kickstart, καθώς και με όλα τα μοντέλα της Amiga. Τρέχει και με 0.5 MB RAM (1 MB είναι ο χώρος για τον οποίο έχει σχεδιαστεί να δουλεύει) και μπορεί να χρησιμοποιηθεί είτε από σκληρό δίσκο είτε από δισκέτα. Κάνοντας μια γενική ανασκόπηση των εντυπώσεων που αποκομίσαμε από το Α-ΠΡΟ, μπορούμε ανεπιφύλακτα να ισχυριστούμε ότι είναι κάτι παραπάνω από τα αναμενόμενα, αν και πρόκειται για την πρώτη επίσημη έκδοσή του. Εχει δοθεί προσοχή σε διάφορα σημεία που διευκολύνουν το χρήστη και η δομή του είναι απόλυτα λογική, έτσι ώστε άπαξ και ξεκινήσει κάποιος, δεν θα χρειαστεί ποτέ να κοιτάξει ξανά το manual για να το χειριστεί.

Οι όροι που προσφέρει το Α-ΠΡΟ ΙΙ εξηγούνται αναλυτικά στο εγχειρίδιο που το συνοδεύει. Εδώ μπορούμε να πάρουμε μια μικρή γεύση απ' τις δυνατότητες που μας προσφέρει.





Εύκολα, γρήγορα και πολλά κέρδη σας υπόσχεται το ελληνικό ΠΡΟ-ΠΟ.

Αν αναλογιστούμε και την τιμή του, η οποία είναι αυτή τη στιγμή 11.900 δραχμές στη λιανική, συμπεραίνουμε ότι πολύ γρήγορα θα αποσβέσει ο χρήστης το κόστος του, ενώ σίγουρα θα του προσφέρει πολύ μεγαλύτερη "αντοχή στο χρόνο" από οποιοδήποτε παιχνίδι! Εκτός αυτού, κακά τα ψέματα: αυτή τη στιγμή είναι απαραίτητη η βοήθεια υπολογιστή για να πετύχει κάποιος μεγάλα κέρδη στο ΠΡΟ-ΠΟ.

Προτού κλείσουμε, να σημειώσουμε ότι για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στα τηλέφωνα 7248636 (χονδρική/λιανική), 8612475 και στα καλά καταστήματα.

Καλά κέρδη...

ROLE PLAYING GAMES

POOR WIZARD'S ALMANAC



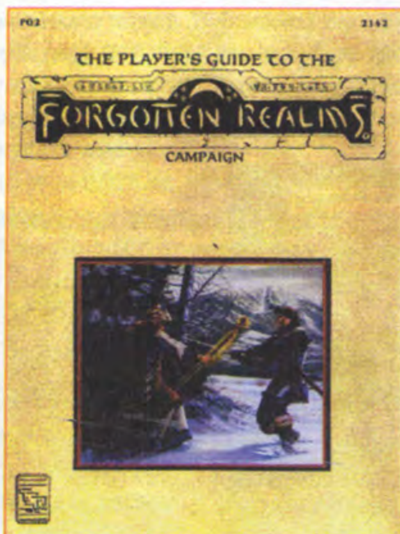
Αυτό το βιβλίο είναι ένας εύχρηστος οδηγός τσέπης για το ποιος είναι ποιος και το τι είναι τι στον κόσμο του Mystara, το Γνωστό Κόσμο και τον Κοίλο Κόσμο. Εχει όλες τις πρόσφατες πληροφορίες για γεγονότα, τα οποία συνέβησαν σε όλους τους κόσμους του Dungeons & Dragons το έτος 1011 AC, ένα χρόνο δηλαδή μετά τον πόλεμο που συντάραξε τον κόσμο, την οργή των αθανάτων. Εκτός από το γεωγραφικό, το πολιτικό και το ιστορικό υπόβαθρο, τις κοινωνικές καταγραφές και τον άτλαντα με τον έγχρωμο χάρτη, οι 240 σελίδες του Poor Wizard's Almanac θα σας χαρίσουν την αξία των γεγονότων ενός ολόκληρου χρόνου παιχνιδιού, κάτι το οποίο κρατάει τους κόσμους του Dungeons & Dragons σε διαρκή κίνηση.

Το Poor Wizard's Almanac είναι ένα accessory της σειράς Challenger για το D&D, κυκλοφόρησε στα τέλη Δεκεμβρίου και η τιμή του είναι 2.700 δρχ.

THE PLAYER'S GUIDE TO THE FORGOTTEN REALMS CAMPAIGN

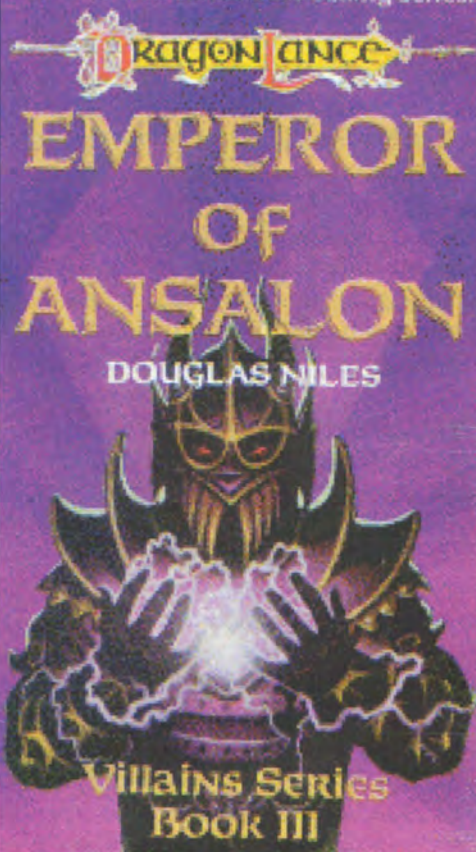
Ο οδηγός αυτός των παικτών για τα Forgotten Realms είναι ιδανικός για παίκτες, οι οποίοι ενδιαφέρονται να ξεκινήσουν Campaign σε αυτό τον κόσμο.

Το βιβλίο αποτελείται από 128 σελίδες και εφοδιάζει τους παίκτες με όλες τις πληροφορίες, τις οποίες χρειάζονται για να εξερευνήσουν τις πλούσιες φανταστικές κουλτούρες των χωρών που αποτελούν τα Forgotten Realms. Θα ενθουσιάσει τόσο τους αρχάριους όσο και τους έμπειρους παίκτες του Advance Dungeons & Dragons, οι οποίοι αναζητούν νέες προκλήσεις.



Πρόκειται για ένα supplement της TSR για τα Forgotten Realms, η τιμή του είναι 4.500 δρχ. και το βρήκαμε στο κατάστημα Κάισσα, Φίλωνος 43, Πειραιάς, τηλ.: 4178337.

EMPEROR OF ANSALON



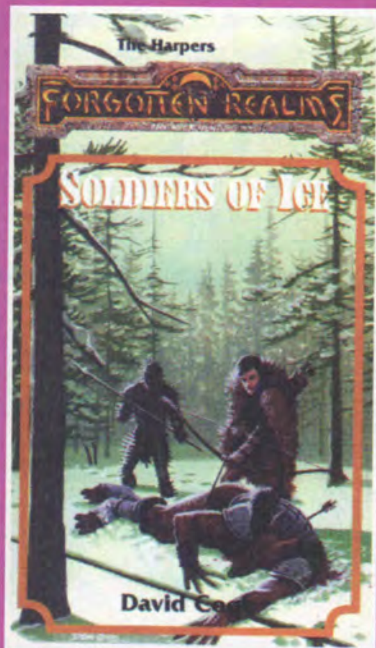
Το Emperor of Ansalon είναι το τρίτο βιβλίο της σειράς Villains και καταγράφει βήμα προς βήμα την κτηνώδη σταδιοδρομία του Ariakus, του επικεφαλής διοικητή των στρατιών από δράκους της βασίλισσας του σκότους.

Ο Ariakus συγκαταλέγεται ανάμεσα στους πιο μισητούς και μυστηριώδεις σκοτεινούς ήρωες του Dragonlance Saga. Η ωμή βία και η έμφυτη πανουργία του τον οδήγησαν στον πλήρη έλεγχο των στρατιών της Takhisis, της βασίλισσας του σκότους. Ομως, παρακινούμενος πάντα από την ακόρεστη φιλοδοξία του, ο άθλιος Ariakus θα αναζητήσει ακόμα ψηλότερο θρόνο.

Το Emperor of Ansalon είναι ο τρίτος τόμος για τη σειρά Villains και στοιχίζει 1.800 δρχ.

ROLE PLAYING GAMES

SOLDIERS OF ICE



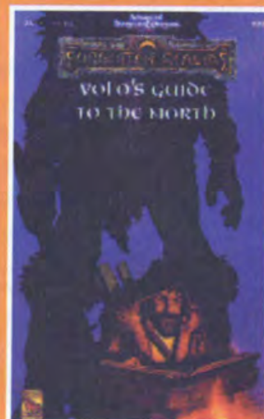
Το Soldiers of Ice είναι μία γεμάτη ένταση προσωπική ιστορία επιβίωσης και αφετηρία για μια σειρά από σαρωτικές ιστορίες μάχης ενάντια στο μεγάλο κακό, οι οποίες χαρακτηρίζουν τα υπόλοιπα βιβλία της σειράς Harpers.

Ταξιδεύοντας μακριά στα βόρεια, αψηφώντας τους ανώτερούς της Harpers, η Martine της Sembia βρίσκεται παγιδευμένη στην κυκλωμένη από χιόνι κοιλάδα του Samer, με μόνη συντροφιά τα gnomes και κάποιον τέως paladin που ονομάζεται Vilheim.

Εκεί, η Martine θα γνωρίσει τον έρωτα, τον πόλεμο αλλά και απροσδόκητες τιμές, καθώς τα αναρίθμητα gnomes υπερασπίζονται την κοιλάδα τους ενάντια σε μια επελαύνουσα ορδή άγριων gnolls.

Το Soldiers of Ice είναι από τη σειρά Harpers, το 7ο βιβλίο και η τιμή του είναι 1.800 δρχ.

VOLO'S GUIDE TO THE NORTH



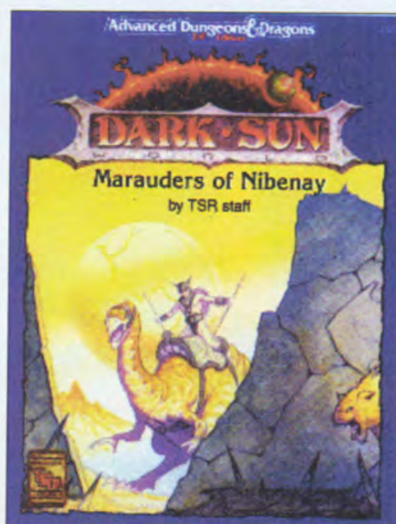
Η σειρά Volo's Guide συνεχίζεται με αυτόν τον αναλυτικό και φιλικό προς τους παίκτες οδηγό, ο οποίος αναφέρεται στις πόλεις και τους λαούς των βόρειων βασιλείων. Ο Volo επιστρέφει! Με ζωή περιπλανώμενου, ο Volo ξεκινά περιοδεία στις βόρειες κοινότητες, συμπεριλαμβανομένων των Neverwinter, Silverymoon, Icewind Dales και Hellgate Keep. Το Volo's Guide to the North είναι μια γεμάτη γεγονότα λεπτομερής καταγραφή των πόλεων και αυτών που τις κυβερνούν, των ταβερνών και των νέων NPCs, με περιπλοκές και περιπέτειες, τόσο για τον Dungeon Master όσο και για τους παίκτες.

Πρόκειται για ένα accessory της TSR για Forgotten Realms, στην τιμή των 3.150 δρχ.

MARAUDERS OF NIBENAY

Οι χαρακτήρες εφησυχάζουν έως ότου στο Marauders of Nibenay, μια περιπέτεια - module, εμπλακούν στον πόλεμο δύο πόλεων, ο οποίος ποτέ δεν τελειώνει. Καθώς οι χαρακτήρες βρίσκονται στη μέση, αποκτούν εχθρούς και στα δύο στρατόπεδα. Η επιβίωσή τους θα εξαρτηθεί από την εύνοια ενός πανούργου γέρου ιερέα και την προθυμία των τοπικών μάγων να τους προστατέψουν.

Το Marauders of Nibenay είναι ένα module της TSR για τον κόσμο του Dark Sun, το βρήκαμε στο κατάστημα Μονόκερως, Δεριγνύ 23, Πλ. Βικτορίας, τηλ.: 8813990, ενώ η τιμή του είναι 4.500 δρχ.



MONSTROUS COMPENDIUM RAVENLOFT



Ερχεται ένα ολοκαίνουριο Monstrous Compendium για τον κόσμο του Ravenloft! Οσο βαθύτερα σκαλίζει κανείς αυτό τον κόσμο, τόσο πιο τρομερά τέρατα ανακαλύπτει. Πρόκειται για ένα νέο βιβλίο 64 σελίδων, όπου περιγράφονται με λεπτομέρεια ορδές των νέων πανίσχυρων όντων, συμπεριλαμβανομένων κρυψώνων στο βασίλειο του τρόμου, το οποίο ονομάζεται Ravenloft. Το Monstrous Compendium Ravenloft είναι ένα accessory της TSR για τον κόσμο του Ravenloft, στην τιμή των 3.150 δρχ.

ΘΕΜΑ

Ναι, μου έχει τύχει να ψάχνω κάποια φιγούρα επειδή μου αρέσει πάρα πολύ και να μην τη βρίσκω. Να πηγαίνω στα μαγαζιά μοντελισμού ή φαντασίας, όπου πουλάνε φιγούρες πλαστικές ή μεταλλικές, να τους λέω αυτό που θέλω και να γελάνε απαντώντας μου:

- Σιγά, ρε φίλε, μην έχουμε και τη μαμά σου πρόσκοπο!

Η μαμά μου πρόσκοπος; Για να είμαι ειλικρινής, ποτέ δεν θα μπορούσα να φανταστώ τη μαμά μου πρόσκοπο. Και όμως, τώρα, αν όντως τη θέλω, μπορώ να την έχω. Το πώς θα το μάθετε στις παρακάτω γραμμές. Τον γνωρίσαμε στο 2ο Games Fair, το οποίο έγινε το Νοέμβριο στο Ολυμπιακό Στάδιο. Οσοι επισκέφτηκαν την έκθεση, θα θυμούνται ότι κάπου στο βάθος της αίθουσας υπήρχαν πάρα πολλές φιγούρες, δράκοι, καράβια και άλλα πολλά μαζεμένα για το διαγωνισμό φιγούρας. Πραγματικά, ήταν όλα εξαίσια κομμάτια και αξίζουν συγχαρητήρια στα παιδιά, τα οποία έβαψαν με τόση λεπτομέρεια. Εκείνες, όμως, που μας τράβηξαν περισσότερο το ενδιαφέρον και ξεχώριζαν από όλα τα άλλα ήταν τρεις πήλινες φιγούρες μεγάλων διαστάσεων, περίπου 25 εκατοστών. Ρωτήσαμε σε ποιον ανήκουν και έτσι ήρθαμε σε επαφή με το δημιουργό τους και σκεφτήκαμε πως θα είχε μεγάλο ενδιαφέρον να μιλήσουμε μαζί του, να μάθουμε τον τρόπο με τον οποίο δουλεύει.

Ονομάζεται Φίλιππος Λαμπράκης, είναι κάτοικος Πειραιά, έχει ταλέντο στη γλυπτική και παρακολουθεί

ΔΩΣΤΕ ΣΤΟΝ ΑΓΑΠΗΜΕΝΟ ΣΑΣ ΗΡΩΑ ΣΑΡΚΑ ΚΑΙ ΟΣΤΑ

Είστε λάτρεις κάποιου φανταστικού ήρωα; Θα θέλατε να είχατε τη φιγούρα του, η οποία όμως δεν υπάρχει στο εμπόριο; Μήπως είστε παράλογοι στις απαιτήσεις σας; Αν ναι, βρίσκεστε στην κατάλληλη σελίδα!

• του Umberto Grelloni



μαθήματα σε φροντιστήριο για να δώσει εξετάσεις στην Καλών Τεχνών, αλλά δηλώνει και φανατικός των role playing games.

Αρχισε να ασχολείται με τα ζωντανά rpgs από πολύ μικρός. Του άρεσαν οι ήρωες, οι δράκοι, τα ξωτικά αλλά και ανθρώπινες φιγούρες πολεμιστών, μάγων κ.λπ. Ενθουσιασμένος από όλες αυτές τις φιγούρες, αποφάσισε να ασχοληθεί ο ίδιος με την κατασκευή τους. Μας μίλησε για τις επιρροές του, τα πρότυπά του, το πώς ξεκινάει την κατασκευή μιας φιγούρας, τα υλικά που χρησιμοποιεί και άλλα πολλά, τα οποία θα εξετάσουμε στη συνέχεια.

Ως πρότυπό του έχει τους ήρωες της TSR και, συγκεκριμένα, από τον κόσμο του Warhammer, δεν δυσκολεύεται όμως να επεκταθεί και σε άλλες εποχές. Διαλέγει τον ήρωα που θέλει - goblin, orc κ.λπ. - και αρχίζει να φτιάχνει το σχέδιο, χωρίς αυτό να σημαίνει ότι είναι απόλυτο αντίγραφο, γιατί οι δικές του φιγούρες είναι μοναδικές, είναι αυθεντικές, είναι χειροποίητες και όχι χυτές, με αποτέλεσμα η μία να διαφέρει σημαντικά από την άλλη, ακόμη και αν αποφασίσει να φτιάξει τον ίδιο ήρωα παραπάνω από μία φορά. Αν θέλει να φτιάξει ανθρώπινη ράτσα, κάποιον πολεμιστή λόγου χάρη, ψάχνει τα διάφορα μηνιαία και εβδομαδιαία περιοδικά, τις εφημερίδες που κυκλοφορούν και όποια φάτσα του αρέσει, τη χρησιμοποιεί ως πρότυπο. (Με αυτή τη λογική, γιατί να μην δω και εγώ τον Μανεσιώτη goblin;) Οπως αναφέραμε, ξεκινάει σχεδιάζοντας στο χαρτί τον ήρωα που θέλει να φτιάξει και, στη συνέχεια, περνάει στην κατασκευή της βάσης, η οποία, αν και δεν της φαίνεται, καταναλώνει πολύ μεγάλο μέρος από τον πηλό μας.

Για να είναι σταθερή η κατασκευή, στο εσωτερικό της φτιάχνεται ο σκελετός του ήρωά μας από χάλκινο σύρμα. Αφού έχουμε κατασκευάσει το σκελετό και του έχουμε δώσει την κίνηση που θέλουμε, αρχίζουμε να βάζουμε πάνω του μικρές ή μεγάλες ποσότητες πηλού, αναλόγως ποιο μέρος του σώματος φτιάχνουμε. Συνήθως, ξεκινάει από τα πόδια και ανεβαίνει προς τα πάνω. Ο πηλός που χρησιμοποιεί είναι συνθετικός Cernit και λεπτόκκοκος. Κατά την τοποθέτηση του πηλού, μεγάλη σημασία δίνει στην ισορροπία της φιγούρας. Καθώς προχωράει το "χτίσιμό της", αρχίζουμε και δίνουμε τις λεπτομέρειες που θέλουμε, στο πρόσωπο, ρούχα, χέρια και διάφορα αξεσουάρ.

Τα εργαλεία που χρησιμοποιεί είναι νυστέρια, διάφορες βελόνες, ξυραφάκια, γλυφίδες, βούρτσες και άλλα, δικής του κατασκευής. Εργάζεται τις ώρες που δεν κουνιέται φύλλο μέσα στο σπίτι, δηλαδή τις βραδινές. Ο χρόνος που χρειάζεται για την κατασκευή μιας φι-











γούρας εξαρτάται από τη λεπτομέρεια που θα έχει. Συνήθως, χρειάζεται μια εβδομάδα χωρίς το βάψιμο. Οταν φτάσει η φιγούρα στην τελική της μορφή, χρειάζεται ψήσιμο στους 130 βαθμούς Κελσίου για να στεγνώσει ο πηλός. Ακολουθεί το βάψιμο της φιγούρας,



όπου χρησιμοποιεί enamel χρώματα (όσοι ασχολούνται με το μοντελισμό σίγουρα τα γνωρίζουν), ατόφια ή αναμειγμένα, για να επιτύχει τους χρωματικούς τόνους που επιθυμεί. Μην ξεχάσουμε να σας πούμε πως σε αρκετές φιγούρες μπαίνουν και αξεσουάρ, όπως κάποια αλυσιδίτσα στο χέρι, κάποιο σκουλαρικάκι και διάφορα άλλα.

Ο Φίλιππος δυστυχώς δεν έχει κάποιο μόνιμο εκθεσιακό χώρο ή κάποιο κατάστημα, όπου να μπορεί οποιοσδήποτε να επισκεφθεί και να γνωρίσει τη δουλειά του από κοντά. Συνεργάζεται, λοιπόν, με τα καταστήματα Κάισσα και Μονόκερως (λόγω αντικειμένου) και με παραγγελίες. Προς το παρόν έχει μια σειρά από orks, μάγους, πολεμιστές και θέλει να εμπλουτίσει την γκάμα του με δράκους, διάφορα τέρατα των φανταστικών κόσμων και αργότερα σκέφτεται να επεκταθεί στην ελληνική μυθολογία, τους Δωριείς, τις Σταυροφορίες κ.λπ.

Σκοπός του είναι να δημιουργήσει μια μεγάλη συλλογή από φιγούρες διαφορετικών περιόδων και να κάνει ατομική παρουσίαση σε κάποιο εκθεσιακό κέντρο. Μέχρι τότε, αν εσείς θέλετε να αποκτήσετε το δικό σας ήρωα και να τον χαζεύετε από το πρωί ως το βράδυ, δεν έχετε παρά να επικοινωνήσετε μαζί του στο τηλέφωνο 4113993 και να "βγάλετε τα απωθημένα σας". Να μιλήσουμε λίγο και για το οικονομικό. Μία τέτοια φιγούρα μπορεί να στοιχίζει από 10.000 - 15.000 και άνω (τιμή πολύ καλή, αν αναλογιστείτε πως τη δική σας φιγούρα θα την έχετε εσείς και κανένας άλλος και, όπως και να το κάνουμε, είναι ένα έργο τέχνης, ένα γλυπτό). Εξαρτάται από τα υλικά και τα αξεσουάρ που διαθέτει καθεμία πάνω της. Επίσης, αν τη θέλετε άβαφη, θα σας στοιχίσει κάτι λιγότερο, αλλά το ζήτημα είναι αν καταφέρετε εσείς να της δώσετε τη ζωντάνια που χρειάζεται με το βάψιμό σας.

Προσοχή, όμως, γιατί ο άνθρωπος - όπως αναφέραμε - εργάζεται τις ώρες που οι περισσότεροι από μας πάμε στα κρεβάτια μας και γι' αυτό προτιμήστε απογευματινές ώρες. Προτού κλείσω αυτήν τη σύντομη και ευχάριστη κουβεντούλα που είχα με το Φίλιππο, θα αναφέρω κάτι που μου είπε και μου άρεσε, όταν τον ρώτησα πόσο χρόνο χρειάζεται, από τη στιγμή που του δώσει κάποιος την παραγγελία μιας φιγούρας, ωσότου την παραδώσει. Τι νομίζετε ότι μου απάντησε:

- Λένε πως οι νάνοι δεν κάνουν ποτέ βιαστική δουλειά και το κομμάτι το δουλεύουν τόσο όσο θα χρειαστεί για να γίνει τέλειο. Αυτό το πράγμα αρκετές φορές δεν συμβαίνει με μένα, γιατί ο πελάτης πάντα το βιάζεται. Αν έχω χρόνο μπροστά μου, δουλεύω και εγώ σαν τους νάνους.

Εντάξει ρε παιδιά, δεν ξέρω για σας, εμένα πάντως μου άρεσε αυτή η φράση και ας μην δούλεψα ποτέ σαν νάνος, επειδή ο εκδότης μου θέλει να βγάζει το περιοδικό στην ώρα του.

ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ

ΕΙΣΑΓΩΓΙΚΑ

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Ε1.	COMPUTERS ΑΠΛΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ Σελίδες 230	2.500
Ε2.	ΤΟ "ΧΡΥΣΟ" ΒΙΒΛΙΟ ΤΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ Σελίδες 242	2.100
Ε3.	ΛΕΞΙΚΟ ΟΡΟΛΟΓΙΑΣ Η/Υ Σελίδες 146	1.500
Ε4.	ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΟΥΣ PERSONAL COMPUTERS Σελίδες 284	4.100
Ε5.	ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΑ COMPUTER GRAPHICS Σελίδες 256	4.100
Ε6.	ΤΑ ΠΡΟΪΟΝΤΑ ΤΗΣ ΧΡΟΝΙΑΣ Σελίδες 206	3.400
Ε7.	ΠΟΙΟΣ ΦΟΒΑΤΑΙ ΤΑ WINDOWS; Σελίδες 350	4.100
Ε8.	MS-DOS 6.0 σε μία εβδομάδα Σελίδες 214	2.800
Ε9.	ΠΟΙΟΣ ΦΟΒΑΤΑΙ ΤΑ COMPUTERS; Σελίδες 376	4.100
Ε10.	WINDOWS 3.1 σε μία εβδομάδα Σελίδες 198	2.800
Ε11.	ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΑΝΑΛΥΣΗΣ ΚΑΙ ΣΧΕΔΙΑΣΗΣ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ Σελίδες 224	3.900

ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ...

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Γ1.	VIDEOTEX Σελίδες 182	2.400
Γ2.	ON LINE ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΗΣΗΣ Σελίδες 184	2.600
Γ3.	VIRTUAL REALITY Σελίδες 200	2.900
Γ4.	FRACTALS Σελίδες 216 συνοδεύεται από δισκέτα 3.5" 720KB	3.600
Γ5.	MULTIMEDIA Σελίδες 176	2.600
Γ6.	ΔΙΚΤΥΑ Σελίδες 180	2.600

ΓΙΑ... POWER USERS

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
P1.	WINDOWS 3.0 POWER TOOLS Σελίδες 670 συνοδεύεται από δισκέτα 1.44MB	6.800
P2.	LOTUS 1-2-3 ΓΙΑ WINDOWS Σελίδες 1.056	9.300
P3.	WINDOWS 3.1 POWER TOOLS Σελίδες 1.136 συνοδεύεται από δισκέτα 1.44MB	9.300

ΓΛΩΣΣΕΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Π1.	VISUAL BASIC Σελίδες 422	5.100
Π2.	CLIPPER 5.01 Σελίδες 192	2.500
Π3.	BORLAND C++ 3.0 & 3.1 Σελίδες 592	5.100
Π4.	TURBO PASCAL ΓΙΑ WINDOWS Σελίδες 302 συνοδεύεται από δισκέτα 3.5"	5.100
Π5.	SQL Σελίδες 240 συνοδεύεται από δισκέτα 720 KB	3.900

ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ & ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Λ1.	DOS 5 Σελίδες 394	4.100
Λ2.	WINDOWS 3.1 Σελίδες 426	4.100
Λ3.	UNIX Σελίδες 826	7.400
Λ4.	NOVELL NETWARE 2.2 Σελίδες 332	4.600
Λ5.	AUTOCAD 12 Σελίδες 480	5.800
Λ6.	ACCESS MICROSOFT Σελίδες 304	4.600
Λ7.	QUARK XPRESS 3.1 ΓΙΑ WINDOWS Σελίδες 260	4.600
Λ8.	MICROSOFT WORD 2 ΓΙΑ WINDOWS Σελίδες 468	4.600
Λ9.	AMI PRO 2.0 Σελίδες 594	5.200
Λ10.	AMI PRO 3.0 Σελίδες 610	6.100
Λ11.	COREL DRAW! 3.0 Σελίδες 278	4.600
Λ12.	VENTURA Σελίδες 300	4.100
Λ13.	COREL DRAW! 4.0 Σελίδες 430	5.100
Λ14.	QUATRO PRO ΓΙΑ WINDOWS Σελίδες 344	4.600
Λ15.	PAGEMAKER Σελίδες 320	4.600
Λ16.	PHOTOSHOP 2.5 Σελίδες 176	3.900
Λ17.	DEFACTO Σελίδες 575	7.300

POCKET GUIDES

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
G1.	**DOS 5.0 B' έκδοση** Σελίδες 182	2.100
G2.	**DR DOS 6.0** Σελίδες 208	2.100
G3.	**MS-DOS 6.0 & 6.2 Γ' έκδοση** Σελίδες 256	2.100
G4.	**WINDOWS 3.1B' έκδοση** Σελίδες 330	2.100
G5.	**WORDPERFECT 5.1 B' έκδοση** Σελίδες 314	2.100
G6.	**WORDPERFECT 5.1ΓΙΑ WINDOWS** Σελίδες 284	2.100
G7.	**EXCEL 3.0** Σελίδες 164	2.100
G8.	**WINDOWS 3.0** Σελίδες 256	2.100
G9.	**WINDOWS NT** Σελίδες 464	2.100
G10.	**WORD 6.0**	2.100

HOME COMPUTING

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
H1.	**ADVENTURES** Βιβλίο Δεύτερο Σελίδες 266	4.100
H2.	**NINTENDO NES** Σελίδες 122	1.800
H3.	**NINTENDO GAME BOY** Σελίδες 88	1.500
H4.	**ΑΝΤΙΣΤΡΟΦΗ ΜΕΤΡΗΣΗ** Σελίδες 280	3.200
H5.	**ΠΡΟ-ΠΟ & ΛΟΤΤΟ** Σελίδες 263	2.900
H6.	**ADVENTURES** Βιβλίο Τρίτο Σελίδες 336	4.500

BUSINESS/MANAGEMENT

ΔΥΝΑΜΙΚΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΤΟΥ MANAGEMENT

(Σειρά BUSINESS INSTITUTE OF MANAGEMENT)

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
B1.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟ MARKETING** Σελίδες 80	1.600
B2.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΔΗΜ. ΣΧΕΣΕΙΣ** Σελίδες 100	1.600
B3.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΠΩΛΗΣΕΙΣ** Σελίδες 100	1.600
B4.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟ PROJECT MANAGEMENT** Σελίδες 112	1.600
B5.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΔΙΑΠΡΑΓΜΑΤΕΥΣΕΙΣ** Σελίδες 104	1.600
B6.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΠΟΛΙΤΙΚΗ ΚΙΝΗΤΡΩΝ** Σελίδες 112	1.600
B7.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟΣ ΠΡΟΫΠΟΛΟΓΙΣΜΟΣ** Σελίδες 104	1.600
B8.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ** Σελίδες 104	1.600
B9.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΕΡΕΥΝΑ ΑΓΟΡΑΣ** Σελίδες 104	1.600
B10.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΔΙΑΧΕΙΡΗΣΗ ΧΡΟΝΟΥ** Σελίδες 104	1.600

ΓΕΝΙΚΑ

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
M1.	**ΧΡΗΜΑΤΟΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ** Σελίδες 320	4.300
M2.	**ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΩΝ** Σελίδες 226	3.000
M3.	**Ο ΠΕΤΥΧΗΜΕΝΟΣ MANAGER** Σελίδες 340 *Γ' έκδοση*	2.700
M4.	**DIRECT MAIL** Σελίδες 234	2.700
M5.	**MANAGEMENT ΚΑΙ ΜΙΚΡΟΫΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ** Σελίδες 210	2.700

τηλεαγορα

MAIL ORDER SERVICES

SOFTWARE

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
S1.	**ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ 6ΑΡΙ** διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή 5.25"	12.000
S2.	**ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ 13ΑΡΙ** διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή 5.25"	12.000
S3.	**ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟΣ ΟΡΘΟΓΡΑΦΟΣ**	
	για PC/XT	15.000
	για AT/286	25.000
	διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή 5.25"	
S4.	**ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ AGENDA** διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή 5.25"	12.000
S5.	**ASTROCHART** διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή 5.25"	12.000
S6.	**COMPUTALK** διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή 5.25"	12.000
S7.	**HITPACK 13** διατίθεται σε δισκέτα 3" για Amstrad 6128 & Plus	9.000

ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ SOFTWARE

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
ES1.	**ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΑ (ΕΜΒΑΔΑ)**	9.900
ES2.	**ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΑ (ΜΟΝΑΔΕΣ ΜΕΤΡΗΣΗΣ)** διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή σε 2 5.25"	9.900

GAME SOFTWARE

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
GS1.	**MIND BLASTER** (compilation) διατίθεται σε δισκέτες για PC 3.5" ή AMIGA	6.000
GS2.	**DEFENDER OF THE GALAXY** διατίθεται σε δισκέτα για AMIGA	4.000
GS3.	**TARTA**	
	για AMIGA	4.000
	για PC 3.5"	5.500
GS4.	**Ο ΤΕΛΕΥΤΑΙΟΣ ΥΠΕΡΑΣΠΙΣΤΗΣ** διατίθεται σε δισκέτα για PC 3.5"	5.900
GS5.	**ΟΙ ΔΕΚΑ ΔΟΚΙΜΑΣΙΕΣ** διατίθεται σε δισκέτα για PC 3.5"	5.500
GS6.	**THE CLUB HOUSE (compilation)** διατίθεται σε δισκέτα AMIGA	6.000
GS7.	**SILVER BALL** διατίθεται σε δισκέτα για PC 3.5"	5.500
GS8.	**ΝΑΥΜΑΧΙΑ** διατίθεται σε δισκέτα AMIGA	4.000

VIDEO

ΣΕΙΡΑ ΤΕΧΝΟΓΝΩΣΙΑ

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
V1.	**ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΗ ΕΠΑΝΑΣΤΑΣΗ**	3.990
V2.	**ΤΟ SOFTWARE ΚΑΙ ΟΙ ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ ΤΟΥ**	3.990
V3.	**Η ΕΠΑΝΑΣΤΑΣΗ ΤΩΝ MULTIMEDIA**	3.990
V4.	**ΣΕΙΡΑ ΤΕΧΝΟΓΝΩΣΙΑ (V1+V2+V3)** Διάρκεια εκάστης 60'	9.900

ΔΕΛΤΙΟ MAIL ORDER

ΣΤΕΙΛΤΕ ΤΟ ΣΤΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη: ΤΗΛΕΑΓΟΡΑ

ΟΝΟΜ/ΜΟ .... ΗΛΙΚΙΑ ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ .... Τ.Κ. .... ΠΟΛΗ .... ΤΗΛ. ....

ΥΠΟΓΡΑΦΗ .... ΗΜ/ΝΙΑ ....

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΠΟΣΟΤΗΤΑ	FORMAT			ΚΟΣΤΟΣ
			3.5"	5.25"	Amiga	

ΣΥΝΟΛΟ ΔΡΧ......................

• Δεν στέλνω χρήματα, αλλά θα πληρώσω με αντικαταβολή, μόλις λάβω τα παραγγελλόμενα είδη. • *Τα έξοδα αποστολής επιβαρύνουν τον παραλήπτη.*

τηλεαγορα

MAIL ORDER SERVICES



Π Ω Σ;

Θα μάθετε όλα τα μυστικά των personal computers

- Γλώσσες προγραμματισμού
- Hints 'n' Tips για DOS & Windows
- Software Reviews
- CD ROM'S
- Βιβλιοπαρουσιάσεις
- Πώς θα κάνετε σωστές αγορές
- Επίκαιρα αφιερώματα
- Προγράμματα
- Ολα τα νέα της αγοράς
- Στήλες αρχαρίων
- Στήλες ερωτήσεων/απαντήσεων
- Telecomputing







Π Ω Σ;

θα διασκεδάζετε παίζοντας με το PC σας

- Adventures
- Strategy Games
- Simulations
- Role Playing Games
- Platforms
- Arcades
- Shoot'em ups
- Game Reviews
- Hints 'n' Tips
- Ολα τα game news

Και κάθε μήνα μία δισκέτα 5 1/4" δωρεάν με game software



ΚΑΘΕ ΜΗΝΑ ΜΑΖΙ, ΣΑΣ ΔΙΝΟΥΝ ΟΛΕΣ ΤΙΣ ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ

κάισσα

ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΑ ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗΣ ΚΑΙ ΦΑΝΤΑΣΙΑΣ

Dungeons & Dragons

Advanced Dungeons & Dragons 2nd Edition

DUNGEONS & DRAGONS: ΤΟ ΒΑΣΙΚΟ ROLEPLAYING GAME...



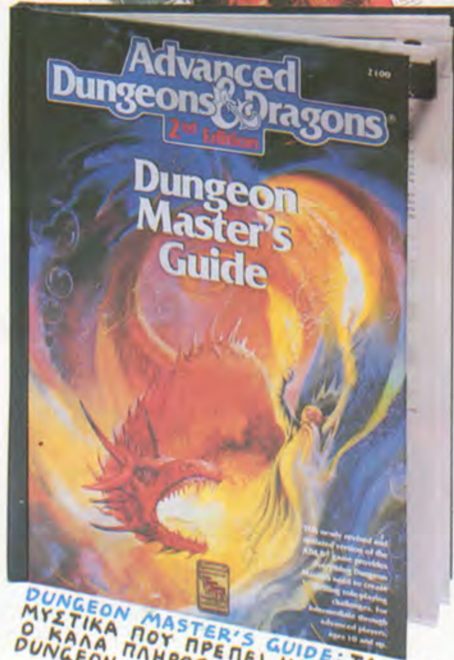
Roleplaying Games

ΤΟ ΠΡΩΤΟ ΣΑΣ ΒΗΜΑ ΣΤΟΥΣ ΚΟΣΜΟΥΣ ΤΗΣ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑΣ.





PLAYER'S HANDBOOK: ΟΙ ΒΑΣΙΚΟΙ ΚΑΝΟΝΕΣ ΓΙΑ ΝΑ ΕΙΣΧΩΡΗΣΕΤΕ ΣΤΟ ΕΞΕΛΙΓΜΕΝΟ ΚΑΙ ΠΙΟ ΟΛΟΚΛΗΡΩΜΕΝΟ ΣΥΣΤΗΜΑ, ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS (AD&D)...



DUNGEON MASTER'S GUIDE: ΤΑ ΒΑΣΙΚΑ ΜΥΣΤΙΚΑ ΠΟΥ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΓΝΩΡΙΖΕΙ Ο ΚΑΛΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΗΜΕΝΟΣ DUNGEON MASTER...

ΚΑΙ ΟΙ ΚΟΣΜΟΙ ΤΗΣ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑΣ:



Ο ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΟΣ ΚΑΙ ΠΙΟ ΛΕΠΤΟΜΕΡΗΣ ΚΟΣΜΟΣ ΤΟΥ AD&D, ΣΥΝΕΧΩΣ ΕΞΕΛΙΣΣΕΤΑΙ ΜΕ ΤΗΝ ΕΠΕΜΒΑΣΗ ΤΩΝ ΘΕΩΝ ΚΑΙ ΤΙΣ ΕΙΣΒΟΛΕΣ ΤΩΝ ΓΕΙΤΟΝΙΚΩΝ ΛΑΩΝ ΣΤΑ ΞΕΧΑΣΜΕΝΑ ΒΑΣΙΛΕΙΑ...



ΜΕΣΑ ΑΠΟ ΤΙΣ ΣΤΑΧΤΕΣ ΤΟΥ ΠΟΛΕΜΟΥ ΓΕΝΝΙΕΤΑΙ ΕΝΑΣ ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΟΣ ΚΟΣΜΟΣ ΓΕΜΑΤΟΣ ΑΝΕΞΕΡΕΥΝΗΤΑ ΕΡΕΙΠΙΑ, ΒΕΤΕΡΑΝΟΥΣ ΠΟΛΕΜΙΣΤΕΣ, ΚΑΤΑΣΚΟΠΟΥΣ, ΜΑΓΟΥΣ, ΠΡΟΔΟΤΕΣ, ΠΡΟΣΦΥΓΕΣ ΚΑΙ ΠΡΙΓΚΙΠΕΣ...



ΕΛΠΙΔΑ, ΤΙΜΗ, ΠΙΣΤΗ ΣΤΟΥΣ ΦΙΛΟΥΣ ΚΑΙ ΤΟΥΣ ΘΕΟΥΣ, ΑΝΤΟΧΗ, ΑΥΤΟΘΥΣΙΑ ΚΑΙ ΕΠΙΒΙΩΣΗ, Ο ΘΡΙΑΜΒΟΣ ΤΟΥ ΚΑΛΟΥ ΠΑΝΩ ΣΤΟ ΚΑΚΟ, ΤΗΣ ΛΟΓΧΗΣ ΠΑΝΩ ΣΤΟ ΔΡΑΚΟ...



ΖΗΣΕ ΤΗ ΜΑΓΕΙΑ ΚΑΙ ΤΗ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ ΣΤΟ ΔΙΑΣΤΗΜΑ. ΤΑΞΙΔΕΨΕ ΣΤΟΥΣ ΚΟΣΜΟΥΣ "FORGOTTEN REALMS", "GREYHAWK" ΚΑΙ "DRAGONLANCE", ΑΝΑΚΑΛΥΨΕ ΤΟΥΣ ΘΗΣΑΥΡΟΥΣ ΤΩΝ ΑΣΤΡΩΝ...



ΚΑΛΩΣ ΗΛΘΑΤΕ ΣΤΟΝ ΚΟΣΜΟ ΤΟΥ ΠΕΠΡΩΜΕΝΟΥ, ΤΩΝ ΕΠΙΚΙΝΔΥΝΩΝ ΤΖΙΝΙ, ΤΩΝ ΠΑΝΟΥΡΓΩΝ ΣΟΥΛΤΑΝΩΝ, ΤΩΝ ΘΑΝΑΤΗΦΟΡΩΝ ΠΟΛΕΩΝ, ΤΩΝ ΣΠΗΛΙΩΝ ΓΕΜΑΤΕΣ ΧΡΥΣΑΦΙ, ΤΗΣ ΚΑΥΤΗΣ ΑΜΜΟΥ ΚΑΙ ΤΟΥ ΚΑΥΤΟΥ ΠΑΘΟΥΣ...



ΣΤΙΣ ΣΚΙΕΣ ΤΩΝ ΣΚΟΤΕΙΝΩΝ ΚΑΣΤΡΩΝ ΠΑΡΑΜΟΝΕΥΟΥΝ ΒΡΥΚΟΛΑΚΕΣ, ΛΥΚΑΝΘΡΩΠΟΙ. Ο ΙΔΙΟΣ Ο ΘΑΝΑΤΟΣ ΚΑΙ Ο ΓΟΤΘΙΚΟΣ ΤΡΟΜΟΣ ΣΕ ΟΛΟ ΤΟΥ ΤΟ ΜΕΓΑΛΕΙΟ...



ΚΑΤΩ ΑΠΟ ΤΟΝ ΠΥΡΙΝΟ ΗΛΙΟ Η ΑΜΜΟΣ ΜΕΤΑΚΙΝΕΙΤΑΙ ΓΙΑ ΝΑ ΦΕΡΕΙ ΣΤΗΝ ΕΠΙΦΑΝΕΙΑ ΤΑ ΕΡΕΙΠΙΑ ΑΡΧΑΙΩΝ ΠΟΛΙΤΙΣΜΩΝ. ΟΙ ΜΑΥΡΟΙ ΜΑΓΟΙ ΚΥΒΕΡΝΟΥΝ ΑΙΩΝΕΣ ΤΩΡΑ, ΜΑ ΟΙ ΕΝΕΡΓΕΙΕΣ ΕΝΟΣ ΜΟΝΟ ΗΡΩΑ ΜΠΟΡΟΥΝ ΝΑ ΑΛΛΑΞΟΥΝ ΤΗΝ ΙΣΤΟΡΙΑ. ΕΔΩ ΜΟΝΟ ΟΙ ΠΙΟ ΔΥΝΑΤΟΙ, ΟΙ ΠΙΟ ΤΟΛΜΗΡΟΙ ΜΠΟΡΟΥΝ ΝΑ ΕΠΙΒΙΩΣΟΥΝ...

ΑΜΕΣΗ ΕΝΗΜΕΡΩΣΗ ΜΕ ΟΛΑ ΤΑ ΝΕΑ ΠΡΟΪΟΝΤΑ! ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΕΣ ΠΑΡΑΛΑΒΕΣ ΚΑΘΕ ΕΒΔΟΜΑΔΑ! ΚΑΙ ΒΕΒΑΙΑ, ΦΙΓΟΥΡΕΣ RAL PARTHA ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΑΠΑΙΤΗΤΙΚΟΥΣ ΚΑΙ ΟΧΙ ΜΟΝΟ!



ΚΑΛΛΙΔΡΟΜΙΟΥ 8
& ΙΠΠΟΚΡΑΤΟΥΣ
11472 ΑΘΗΝΑ
ΤΗΛ. 3606488

Μ. ΚΥΡΙΑΚΟΥ 1
ΡΟΤΟΝΤΑ
54635 ΘΕΣ/ΚΗ
ΤΗΛ. 212734

Ι. ΜΕΤΑΞΑ 39
Ε.Κ. 'Πλάζα'
16674 ΓΛΥΦΑΔΑ
ΤΗΛ. 8982057

'Μονόκερως'
ΔΕΡΙΓΝΥ 23
10434 ΑΘΗΝΑ
ΤΗΛ. 8813990